

ESPECIAL VERANO
SÓLO 2,50 €
núm. 133 julio-agosto 2003 • 2,50 Euros • 2,65 Euros (Canarias, Ceuta y Melilla)
SUPERJUEGOS
NOVEDADES:
• CLOCK TOWER 3 (PS2)
• BRUTE FORCE (XBOX)
• EYE TOY (PS2)
• WARIO WORLD (GC)
• POKÉMON EDICIÓN ZAFIRO Y RUBÍ (GBA)...
PS2 • XBOX • GAMECUBE
LA MEJOR GUÍA
ENTER THE MATRIX
LLEGA HASTA EL FINAL DE LA AVENTURA CON GHOST Y NIOBE
¡ANALIZAMOS EL JUEGO MÁS ESPERADO DEL VERANO!
¡SORTEAMOS! 1 GAME CUBE + 6 WARIO WORLD
LARA CROFT TOMB RAIDER
el ángel de la oscuridad
MÁS DE 35 PÁGINAS CON LA FERIA MÁS IMPORTANTE DEL AÑO
E3 expo
GRAN TURISMO 4
METAL GEAR SOLID 3 SNAKE EATER
y además...
• HALO 2
• MARIO KART DOUBLE DASH!!
• CASTLEVANIA: L.O.I.
• MEDAL OF HONOR: RISING SUN
• FF CRYSTAL CHRONICLES
• RESIDENT EVIL OUTBREAK
• GHOSTHUNTER
8 420565 037006 00133
GRUPO ZETA


Forum
BARCELONA
2004
CUANDO ESTÁS SALVANDO TU PESCUEZO
DEL EJÉRCITO DE LA MUERTE
CON UN LANZALLAMAS EN UNA MANO
Y UNA MANDÍBULA DE ACERO EN LA OTRA,
CON LA BARBARIDAD DEL RAYMAN 3,
TODO LO DEMÁS
TE PARECERÁ UN JUEGO.
NOKIA
RAYMAN 3
motogp
PUZZLE BOBBLE
CRASH BANDICOOT
SIBERIAN STRIKE
www.juegos.movistar.com
A color. Con sonido. Con una definición espectacular. Con movimientos reales, muchas opciones, niveles. Y para colmo, metido en tu móvil. Para que juegues cuando y donde te de la gana. Sin importarte un pepino el resto del mundo. Descárgate desde tu NOKIA 3510i los nuevos videojuegos en MoviStar e-moción. Una barbaridad.
Nuevos videojuegos en MoviStar e-moción. Descárgatelos.
Telefónica
MoviStar
Precio de descarga 3€. ©2003 IN-FUSIO - Crash Bandicoot and related characters are (tm) and © of Universal Interactive, Inc. All Rights Reserved.

SUMARIO Nº133

SUPERJUEGOS

www.grupozeta.es

GRUPO ZETA

Fundador: **ANTONIO ASENSIO PIZARRO**

Presidente: **Francisco Matosas**
Vicepresidente: **Antonio Asensio Mosbah**
Consejeros: **Josep María Casanovas** y **Serafín Roldán**
Secretario: **José Ramón Franco** Vicesecretario: **Enrique Valverde**
Director Editorial: **Antonio Franco**
Director de Coordinación de Publicaciones y Comunicación: **José Luis Gómez**

Director General de Revistas, Libros y Multimedia: **José Luis García**
Director de Coordinación de Revistas: **Jesús Maraña**

Comité Editorial: **Josep María Casanovas, Antonio Franco, Damián García Puig, José Luis Gómez, Jesús Maraña, José Oneto** y **Jesús Rivasés**

Director General de Finanzas y Control de Gestión: **Conrado Carnal**
Director General de Prensa: **Joan Alegre**
Adjunto al Presidente: **Julio Martínez**

REDACCIÓN
Director de Revistas de Informática: **Luis Jorge García**
Director: **Marcos García Reinoso**
Subdirector: **José Luis del Carpio Peris**
Director de Arte: **Alfonso E. Vinuesa Vidal**
Redactor Jefe: **Bruno Sol Nieto**
Redacción: **Roberto Serrano Martín**
Maquetación: **Belén Díez-España**
Colaboradores: **Lázaro Fernández, Javier Iturrioz, Daniel Rodríguez, Antonio Greppi, Ana Márquez** (edición), **Jorge Martínez** (imagen) y **José Luis López** (maquetación)
Sistemas Informáticos: **Paloma Rollán**
Dirección: C/ O'Donnell, 12, 28009 Madrid
Tel: 91 586 33 00 E-Mail: **superjuegos@grupozeta.es**

UNIDAD DE REVISTAS GRUPO ZETA 

Director Gerente de Revistas: **Juan Pescador**
Director Comercial, Marketing y Desarrollo: **Carlos Ramos**

Director de Mensuales y Proyectos: **Damián García Puig**
Adjunta a Gerencia de Revistas: **Ángela Martín**
Gerente de Marketing: **Marisa Casas**
Gerente de Publicidad: **Julián Poveda**
Director de Desarrollo: **Carlos Silgado**
Adjunta a la Dirección de Coordinación de Revistas: **Anabel Rodríguez**

Jefe de Producto: **Mar Lumbreras**
Director de Producción: **Jordi Omella**
Producción: **Ángel Aranda**
Dirección de Recursos Humanos: **Joan Buj**
Suscripciones, números atrasados y atención al lector:
91 586 33 00 de 9-14 H.

PUBLICIDAD
Director de Publicidad Zona Centro: **Carlos Rodríguez**
Director de Publicidad Cataluña: **Francisco Blanco**
Directora de Publicidad Internacional: **Gema Arcas**
Coordinación de Publicidad: **Mar Sanz**

DELEGACIONES EN ESPAÑA
Centro: Mar Lumbreras (Jefe de Equipo).
C/O'Donnell, 12, 28009 Madrid.
Tel.: 91 586 33 00. Fax: 91 586 35 63
Cataluña y Baleares. Juan Carlos Baena (Delegado).
C/ Bailén, 84, 08009 Barcelona.
Tel.: 93 484 66 00. Fax: 93 265 37 28
Levante: Javier Burgos (Delegado). Embajador Vich, 3, 2º D, 46002 Valencia. Tel.: 96 352 68 36. Fax: 96 352 59 30
Sur: Mariola Ortiz (Delegada). Hernando Colón, 5, 2º, 41004 Sevilla. Tel.: 95 421 73 33. Fax: 95 421 77 11
Norte: Jesús Mª Matute (Delegado). Alameda Urquijo, 52. Aptdo. 1221. 48011 Bilbao. Tel.: 609 45 31 08. Fax: 944 39 52 17

DELEGACIONES EN EL EXTRANJERO
Alemania: IMV GmbH, Karl Heinz Grunmeier, Munich. Tel.: 49 89 453 04 20, Fax: 49 89 439 57 51 **Benelux**: Lennart Axe & Associates, Lennart Axe, Bruselas. Tel.: 32 2 649 28 99, Fax: 32 2 644 03 95 **Suecia**: Lennart Axe & Associates, Caroline Axe, Estocolmo, Tel.: 46 8 661 01 03, Fax: 46 8 661 02 07. **Francia**: MSI Mussel Media, Elisabeth Offergeld, Paris. Tel.: 33 1 42 56 44 22, Fax: 33 1 42 56 44 23. **Italia**: F. Studio di Elisabetta Missoni, Elisabetta Missoni, Milán. Tel.: 39 02 33 61 15 91, Fax: 39 02 33 60 10 40. **Gran Bretaña**: GCA International Media Sales, Greg Corbett, Londres. Tel.: 44 207 730 60 33, Fax: 44 207 730 65 28. **Portugal**: Ilimitada Publicidade, Paulo Andrade, Lisboa. Tel.: 351 21 385 35 45, Fax: 351 21 388 32 83. **Suiza**: Intermag, Cordula Nebiker, Basel. Tel.: 41 61 275 46 09, Fax: 41 61 275 46 10. **USA**: Publicitas Globe Media, John Moncure, New York, Tel.: 1212 599 50 57, Fax: 1212 599 82 98. **Grecia**: Publicitas Hellas SA, Sophie Papapolyzou, Maroussi. Tel.: 00 30 1 685 17 90, Fax: 00 30 1 685 33 57. **Japón**: Nikkei International CRC, Hisayoshi Matsui, Tokyo. Tel.: 81 3 5259 2681, Fax: 81 3 5259 2679. **Singapore**: Publicitas Major Media (s) Pte Ltd, Adeline Lam, Singapur. Tel.: 65 536 11 21, Fax: 65 536 11 91. **Taiwan**: Publicitas Taipei, Noah Chu, Taipei. Tel.: 886 2 2754 3036, Fax: 886 2 2754 2736. **Korea**: Sinsegi Media Inc, Jung-Won Suh. Tel.: 82 2 313 1951, Fax: 82 2 312 7535. **México**: Grupo Prisma, David Nieto Barssé, **México**. Tel.: 52 55 20 75 00, Fax: 52 52 02 82 36

Fotomecánica: Gamacolor. C/Julián Camarillo 7, 28037 Madrid
Impresión: Rotedic, S.A. Ronda de Valdecarrizo, 13. Tres Cantos (Madrid).
Distribuye: Distribuciones Periódicas, S.A. C/Bailén, 84. 08009 Barcelona. Teléfono: 93 484 66 34

Precios para Canarias, Ceuta y Melilla: 6,16 Euros
Depósito Legal: M.50833-2000
Printed in Spain

PlayStation 2 Revista Oficial es una publicación mensual producida por **EDICIONES REUNIDAS S.A.**

Asociación de Revistas de Información 

EN PORTADA



E3 Los Ángeles
La feria más importante del año, en su edición más sorprendente de todos los tiempos.



Tomb Raider El Ángel De La Oscuridad
Vuelve **Lara** con más *glamour* y acción que nunca en **PS2**.



Y ADEMÁS...

SUPER NUEVO

A FONDO

SUPERGUÍA

Enter The Matrix



SECCIONES



EDITORIAL

La «madre de todas las ferias»... Suena ya a tópico, pero creedme si os digo que en esta ocasión este calificativo es totalmente apropiado. Después de unas ediciones cuando mínimo interesantes, en ésta de 2003 la industria del videojuego se ha salido. Y quizá no por el número de grandes estrellas, que incluso diríamos que es hasta más reducido, sino por la elevadísima calidad general de todos los juegos que se presentaron. Para que comprobéis por vosotros mismos todo lo que os estoy diciendo, os hemos preparado un reportaje especial de nada menos que 36 páginas, en el que contamos todo lo que pudimos descubrir en **Los Ángeles**.
Gran Turismo 4, *Halo 2* y *Metal Gear Solid 3* son los estandartes de la feria, pero sería injusto no valorar como se merecen juegos del calibre de Mario Kart Double Dash!!, Castlevania Lament Of Innocence, Final Fantasy Crystal Chronicles, Medal Of Honor: Rising Sun o Resident Evil Outbreak. Toda una invasión de lanzamientos al más alto nivel de virtuosismo técnico y de jugabilidad que prometen asombrar en los próximos meses. Como sabéis, **Super Juegos** vuelve a los quioscos tras el verano, así que esperamos que todo este aluvión de información os mantenga entretenidos hasta el número de septiembre (a la venta a finales de agosto). Feliz verano.

<< José Luis del Carpio >>



NOTICIAS

SONY C.E.

La plataforma portátil de Sony y la nueva PSX

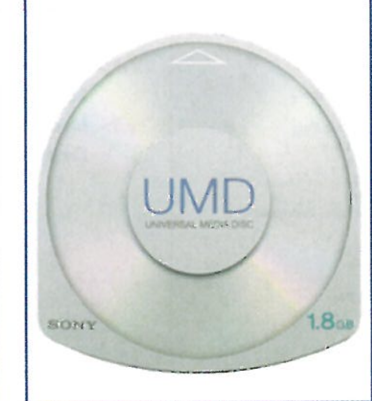
Sony está apostando fuerte para ser un líder indiscutible dentro del mercado del entretenimiento doméstico. Así lo demuestra su próximo dispositivo, **PSX**. Una **PlayStation 2** que incorpora un grabador DVD+RW y un disco duro de 120 GB, con la que la compañía pretende introducirse en el hogar de los consumidores dadas sus posibilidades multimedia. Pero la gran sorpresa ha venido con el anuncio de una plataforma portátil, bajo el nombre de **PSP**. Según **Ken Kutaragi** estamos ante el *walkman* del siglo XXI. Además de haber sido diseñado para jugar, su capacidad de almacenamiento con discos UMD de 1.8 GB le confieren una versatilidad increíble, ya sea para ver películas, escuchar música, conectarse a **Internet** e incluso ejecutar funciones típicas de un dispositivo PDA. Su lanzamiento está previsto para 2004.

PSX - Características

- Grabador DVD+RW integrado.
- Disco Duro 120 GB.
- Sintonizador TV integrado.
- USB 2.0.
- Puerto Ethernet.
- Ranura para Memory Stick.
- Posición horizontal y vertical.
- Tecnología DRM (Digital Right Management), sistema de protección.
- Compatible con **PS2** y **PSone**.
- Nueva interfaz para el usuario.

PSP - Características

- Procesador: 32 bits.
- Pantalla: TFT LCD 4,5", (16:9), retroiluminada, (480x272 píxeles).
- CODEC de Vídeo: MPEG4.
- Gráficos: 3D y NURBS.
- Sonido: PCM (altavoces estéreo integrados), salida auriculares, ATRAC, AAC, DSP reconfigurable.
- Batería: Ión Litio recargable.
- Almacenamiento: UMD (Universal Media Disc) un disco de 1.8 GB, de doble capa con tecnología antipiratería. (Foto inferior).
- Lanzamiento: 2004.



SONY C.E.-NINTENDO-MICROSOFT

Los packs del verano

PlayStation 2 + SOCOM + Head Set



GameCube + Game Boy Player



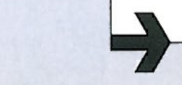
PSone + Gran Turismo 2 Platinum + Stuart Little 2



Xbox + Enter The Matrix + NBA Inside Drive + Blood Wake



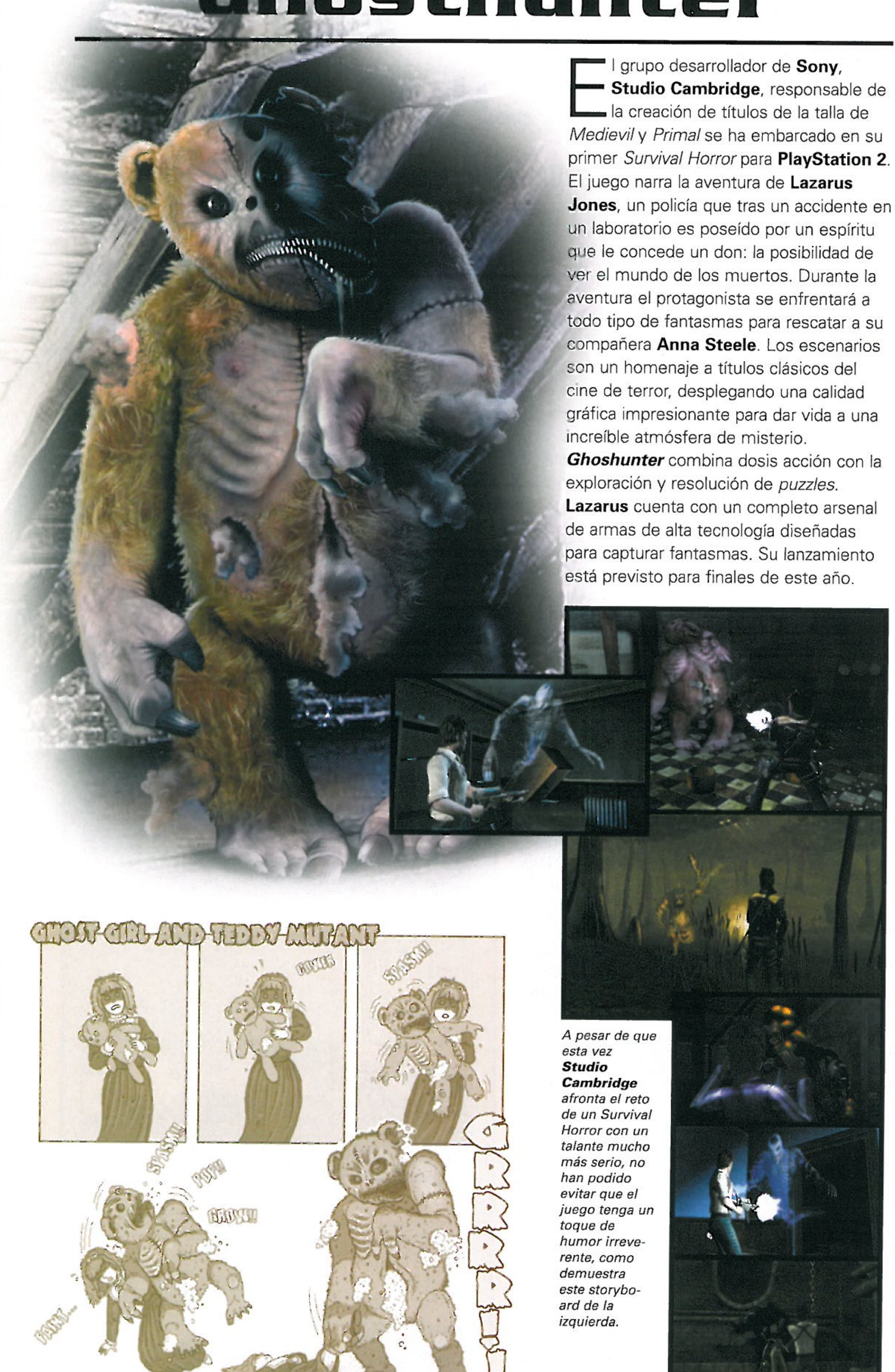
Las compañías se preparan de cara al periodo estival, inundando las tiendas con interesantes ofertas para todos los gustos y colores. Desde el 18 de junio se puede adquirir la **PS2** junto a *SOCOM* y el *Headset* por 249 Euros. El día 23 del mismo mes se puso a la venta un atractivo *pack* con la **GameCube** y el **Game Boy Player**. Por otro lado, **Ardistel** pone a la venta la **Xbox** con 3 títulos: *Enter The Matrix*, *NBA Inside Drive* y *Blood Wake*.



SONY C.E.

Ghosthunter

El grupo desarrollador de **Sony**, **Studio Cambridge**, responsable de la creación de títulos de la talla de *Medievil* y *Primal* se ha embarcado en su primer *Survival Horror* para **PlayStation 2**. El juego narra la aventura de **Lazarus Jones**, un policía que tras un accidente en un laboratorio es poseído por un espíritu que le concede un don: la posibilidad de ver el mundo de los muertos. Durante la aventura el protagonista se enfrentará a todo tipo de fantasmas para rescatar a su compañera **Anna Steele**. Los escenarios son un homenaje a títulos clásicos del cine de terror, desplegando una calidad gráfica impresionante para dar vida a una increíble atmósfera de misterio. ***Ghoshunter*** combina dosis acción con la exploración y resolución de *puzzles*. **Lazarus** cuenta con un completo arsenal de armas de alta tecnología diseñadas para capturar fantasmas. Su lanzamiento está previsto para finales de este año.



A pesar de que esta vez ***Studio Cambridge*** *afronta el reto de un Survival Horror con un talante mucho más serio, no han podido evitar que el juego tenga un toque de humor irreverente, como demuestra este storyboard de la izquierda.*

ARTFUTURA

2º Premio Creación de Videojuegos

ArtFutura y **PlayStation** anuncian la convocatoria de la segunda edición del Premio de Creación de Videojuegos PlayStation 2 ArtFutura. Con la intención de apoyar y difundir el desarrollo de nuevos proyectos para los creadores independientes, el ganador obtendrá una beca de 6.000 Euros (1 millón de pesetas). Al premio pueden acceder tanto profesionales como aficionados y los trabajos pueden estar elaborados en equipo o en solitario. La fecha límite para la recepción de trabajos es el próximo 10 de septiembre. El ganador será elegido por un jurado compuesto por destacadas personalidades del videojuego, el arte y la cultura. El fallo y la entrega de premios tendrán lugar del 9 al 12 de octubre. Todos los detalles y bases del concurso estarán disponibles en la página web www.artfutura.org.

RESULTADOS CONCURSOS

RESULTADOS
CONCURSO ONIMUSHA 2

Los ganadores de un juego y una gorra son:

Óscar Astasio Valiente (JAÉN)
Antonio Marcos Rodríguez Losada (LUGO)
Beatriz Serrano Ibáñez (SEVILLA)
Fco. Ramón Pérez González (MÁLAGA)
Daniel Mellado José (VALENCIA)
Ayose Rubio Vera (LAS PALMAS)
Alejandro Moraño Mur (BARCELONA)
Manuel Sánchez García (BARCELONA)
José Carlos Palacios Ramírez (MADRID)
Diego González González (SEVILLA)

Los ganadores de un juego son:

José Muñoz Castillo (CEUTA)
José Fco. Solana Pérez (LAS PALMAS)
Carlos Buendía Terán (BALEARES)
David Moratal Noguera (VALENCIA)
Fernando Pérez Ruiz (SEVILLA)
Lázaro Martín Díaz (MADRID)
Pedro Santamaría Serrano (VALENCIA)
Jesús José Zapata Zapata (BARCELONA)
Juan Manuel Ruiz Guerrero (CÁDIZ)
Francisco Periquet Abal (GRANADA)



SONY ENTRA EN JUEGO

El juego On-line con PS2 ya es una realidad para los jugadores españoles.

Atrás quedaron aquellos tiempos en los que los usuarios de **PC** esgrimían como una de sus armas más contundentes las posibilidades de juego a través de la red como una de las claves de la superioridad de este sistema frente a las consolas. Tras **Xbox Live** y los juegos de **GameCube** que soportan esta opción (como *Phantasy Star Online*), **PlayStation 2** se suma a esta corriente y lanza al mercado un adaptador de banda ancha que nos permitirá, si contamos con una red de este tipo (cada vez más extendidas entre los usuarios españoles) jugar a los títulos preparados. El primer juego en ver la luz será *SOCOM: U.S. Navy Seals*, una forma excelente de conocer todas las ventajas de este universo. Además, con la ayuda del *Headset* que incorpora, podremos chatear en tiempo real con las personas con las que estemos jugando. Pero esto es sólo el principio, ya que más adelante aparecerán una gran cantidad de juegos con posibilidades *On-line*, tanto por parte de **Sony C.E.** como de *third parties*. Y si esto fuera poco, gracias a la conexión de nuestra consola a la red seremos capaces de entrar en *Central Station*, un portal exclusivo donde nos enteraremos de las últimas noticias relacionadas con el tema y podremos estar al tanto de todos los lanzamientos. Y en un futuro no muy lejano, con ayuda del disco duro que ya se comercializa en **Japón** convertiremos **PS2** en una auténtica máquina para navegar, y visitaremos las mismas páginas que con un **PC**. El futuro pasa por la red, y **PS2** ya está preparada.

TIPOS DE CONEXIÓN

Conexión directa, mediante un cable de red desde tu módem cable o ADSL al adaptador de red.

Conexión con *Router*, enchufando un cable de red desde el dispositivo al adaptador de red.

Conexión compartida a **Internet**, a través de una tarjeta de red instalada en tu ordenador.

¿QUÉ NECESITO PARA CONECTARME A LA RED?

Para acceder al universo de juego en red a través de **PS2** necesitarás la consola, el adaptador de red, el disco de acceso que se vende junto a él, una tarjeta de memoria, un contrato con un proveedor de banda ancha y un dispositivo de red como un módem ADSL, un módem cable o un *Router*.





LOS TÍTULOS QUE PODREMOS DISFRUTAR A TRAVÉS DE LA RED

TÍTULO: Destruction Derby Arenas
DESARROLLADOR: Studio 33
GÉNERO: Conducción
NÚMERO DE JUGADORES: 1-16

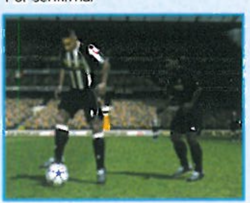


TÍTULO: Syphon Filter: The Omega Strain
DESARROLLADOR: Sony C.E.A.
GÉNERO: Acción
NÚMERO DE JUGADORES: 1-4

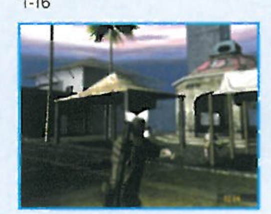


TÍTULO: Final Fantasy XI
DESARROLLADOR: Square Enix
GÉNERO: MMORPG
NÚMERO DE JUGADORES: 1-Infinito

TÍTULO: FIFA 2004
DESARROLLADOR: EA Sports
GÉNERO: Deportivo
NÚMERO DE JUGADORES: Por confirmar



TÍTULO: SOCOM: U.S. Navy Seals 2
DESARROLLADOR: Zipper Interactive
GÉNERO: Shooter
NÚMERO DE JUGADORES: 1-16



TÍTULO: Hardware: Online Arenas
DESARROLLADOR: Sony C.E.E.
GÉNERO: Arcade
NÚMERO DE JUGADORES: 1-16



TÍTULO: Gran Turismo 4
DESARROLLADOR: Polyphony Digital
GÉNERO: Conducción
NÚMERO DE JUGADORES: 1-4



TÍTULO: Everquest Online Adventures
DESARROLLADOR: Sony Online
GÉNERO: MMORPG
NÚMERO DE JUGADORES: 1-Infinito



NINTENDO

Game Boy Player

Traslada tus juegos GB a la pantalla de TV

Parece ser que uno de los objetivos principales de **Nintendo** es compatibilizar sus diferentes sistemas. Prueba de ello es este periférico llamado **Game Boy Player**, el cual se instala en la base de la consola **GameCube** permitiendo a los usuarios la posibilidad de jugar en la pantalla del televisor con cualquier título del catálogo de **Game Boy**; es decir, desde los cartuchos de la *Pocket* hasta los juegos de la portátil de 32 *bits*. Lo cierto es que no es un «invento» nuevo, allá por el año 1994 **Nintendo** diseñó un adaptador de cartuchos de **GB** (**Super Game Boy**) para **SNES** que permitía jugar con los títulos originales en color, ya que se podía alterar la paleta de colores de los juegos. El **Game Boy Player** está disponible en dos colores, negro y morado, y a un precio estimado de 60 Euros. Y si aún no tienes una 128 *bits* de **Nintendo**, podrás encontrarla en las tiendas en un *pack* que incluye consola **GameCube+Game Boy Player** por sólo 199 Euros. Ya no hay excusa para disfrutar de los más de 1.000 títulos de la gama **GB** y los casi 200 juegos programados para **GC**. Además, **GB Player** ofrece nuevas formas de jugar con la portátil, pues el usuario podrá participar en partidas multijugador conectando ambas consolas a través del cable *Link*.



//Podrás jugar con todos los títulos de la gama GB//

***GB Player** se vende por separado a un precio de 60 Euros o en un pack que incluye consola **GC** y **Game Boy Player** por 199 Euros.*

La instalación

Game Boy Player es muy sencillo de instalar, simplemente extrae la tapadera del puerto de Alta Velocidad que se halla en la base de la consola **GC** y coloca el periférico enroscando los tornillos que dispone para que quede bien sujeto. Después inserta el Mini DVD-ROM que viene con **GB Player**, el cartucho de **Game Boy** que más te guste por la ranura y... ¡Todo listo para jugar!

Opciones de GB Player

Al conectar el **GB Player** a la **GC** dispondrás de un menú especial, desde el cual podrás definir el color del marco de la pantalla, hacer más grande o pequeña la pantalla (algo muy útil sobre todo para los juegos de la **GB Clásica**), configurar el mando y hacer que la imagen del juego en televisión sea más suave o nítida.





La feria más importante del año

por Bruno Sol y Antonio Greppi



PALMARÉS E3

- **Mejor juego del show**
  Half-Life 2
- **Mejor juego original**
  Full Spectrum Warrior
- **Mejor juego de consola**
  Halo 2
- **Mejor periférico**
  EyeToy
- **Mejor juego de acción**
  Half-Life 2
- **Mejor juego de acción-aventura**
  Prince Of Persia: The Sands Of Time
- **Mejor juego de lucha**
  Soul Calibur 2
- **Mejor RPG**
  Fable
- **Mejor juego de conducción**
  Gran Turismo 4
- **Mejor juego deportivo**
  Tony's Hawk's Underground

SUMARIO DE COMPAÑÍAS

Empezamos...

GRAN TURISMO 4

PLAYSTATION 2

Nueva entrega del mejor simulador automovilístico

Entre las novedades que han implementado los desarrolladores de **Polyphony Digital**, lo más destacable ha sido la de incorporar un estilo de carrera más auténtico incluyendo tipos de conducción real, así como la posibilidad de conducir más de 500 vehículos diferentes por circuitos de lo más variado: las calles de **Nueva York**, el Gran Cañón del Colorado o el circuito de *Tsukuba* en **Japón**. Además de incluir nuevos modos de juego, aparece una nueva opción de juego *On-line* mediante el Adaptador de Red de Banda Ancha.

Aunque parezca increíble, los grafistas de ***Polyphony Digital*** *han logrado superar los gráficos de GT3.*









ENTREVISTA:

KAZUNORI YAMAGUCHI [PRESIDENTE DE POLYPHONY DIGITAL]

SJ: ¿Qué mejoras ofrece ***GT4*** respecto a su antecesor para **PlayStation 2**?

K.Y.: Además de la notable mejora a nivel gráfico gracias al cambio de motor de programación, se ha mejorado la física de los coches haciéndola aún más real. Además, ahora los circuitos son mucho más grandes, no sólo en tamaño, sino en distancia de dibujo en pantalla.

SJ: ¿Cómo logran crear juegos de coches tan divertidos y jugables?

K.Y.: Conducir es divertido, y a todos los miembros del equipo nos gusta hacerlo. Nos lo pasamos muy bien en las sesiones de captura en el circuito de *Tsukuba* (**Japón**) y eso luego se nota.

SJ: ¿Cuánta gente ha intervenido en la realización de ***Gran Turismo 4***?

KY: El equipo completo lo componen unas setenta personas y llevamos casi tres años trabajando en el desarrollo del juego propiamente dicho.

SJ: ¿Cuántos coches estarán disponibles en ***Gran Turismo 4***?

KY: Ahora se podrán conducir casi 500 coches, algunos de ellos clásicos. Es posible que también incluyamos Concept Cars como en GT Concept, pero todavía estamos en negociaciones.

SJ: Hace tiempo salió el rumor de una máquina recreativa de *Gran Turismo*. ¿Qué pasó con aquella idea?

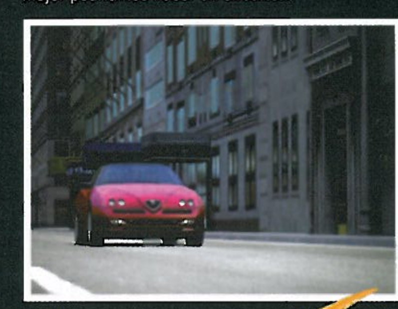
KY: Más de una vez se nos ha pasado por la cabeza. De todos modos, sólo lo llevaremos a cabo cuando podamos hacer una máquina lo suficientemente realista.

SJ: ¿**Polyphony** sólo va a hacer juegos de coches? ¿No buscan otros géneros?

KY: Personalmente me gustaría. Podrían servirnos los conocimientos de la máquina que hemos adquirido en estos años.

SJ: ¿Para cuándo un circuito en **España**?

KY: Quizá os llevéis una sorpresa con ***GT4***. A mi me gustó mucho, cuando estuve en **Barcelona**, la subida a **Sant Cugat** por la montaña. ¿Quién sabe? A lo mejor podríamos hacer un circuito...



JAK II: RENEGADE

PLAYSTATION 2

Más adulto con más acción e igual de brillante

La segunda entrega de uno de los plataformas que marcaron un antes y un después en el género llegará en el mes de noviembre con jugosas novedades. Esta vez **Daxter**, en algunos niveles, podrá ser controlado por el usuario; se han triplicado a 15.000 el número de polígonos para crear a los personajes; y la aventura ha adquirido ciertas dosis de *shooter*. Es decir, **Jak** ahora es más adulto y podrá manejar infinidad de armas, así como conducir por los sórdidos lugares una especie de tabla a propulsión.







EVERQUEST ONLINE ADV.

PLAYSTATION 2

El juego de rol On-line más jugado en PC aterriza en las consolas domésticas



Existen enemigos de todo tipo: desde pequeñas ratas guerreras al gigantesco ***Krakken****, una especie de pulpo malhumorado.*

A lo largo de sus 500 kilómetros cuadrados de mapeado y tras elegir una de las 6 profesiones disponibles, podrás unirte *On-line* mediante el Adaptador de Banda Ancha a tres amigos en una increíble aventura con todos los elementos clásicos del género. Se trata de un título que te trasladará a un mundo fantástico repleto de trampas y enemigos que deberás sortear con habilidad y destreza.



SOCOM II

PLAYSTATION 2

El divertido juego *On-line* desarrollado por **Zipper Interactive** pronto contará con una segunda entrega que aporta más de 20 nuevas zonas de batalla, así como 30 armas reales de las que usan los *Seals*.

RISE TO HONOR

PLAYSTATION 2

El actor Jet-Li protagoniza su primer videojuego

El conocido actor chino, experto en artes marciales, presta su imagen y movimientos a esta nueva producción de **Sony**. Más de tres semanas de intensas sesiones de *motion capture* han permitido trasladar a este entretenido juego de acción los rápidos movimientos de la estrella oriental. El juego se desarrolla como un *arcade* de acción en tres dimensiones, pero con cámaras automáticas.



La acción se desarrolla en un entorno tridimensional, pero la cámara no se puede variar, ya que la misma es completamente automática. Los movimientos del actor están perfectamente recreados.

RATCHET & CLANK 2

PLAYSTATION 2

Ahora con nuevo armamento y mundos esféricos

La más importante de todas las novedades de la segunda entrega de las aventuras de *Ratchet & Clank* es la inclusión de una serie de mundos esféricos donde deberemos desplazarnos de manera muy diferente a la habitual. Además, se ha incorporado un sistema de mejora de armas, puntos de experiencia para el personaje y «arenas de gladiadores» donde el héroe se enfrentará a cientos de enemigos.



DOG'S LIFE

PLAYSTATION 2

Si quieres ponerte en la piel del mejor amigo del hombre, nada mejor que este simulador canino donde te enfrentarás a las facetas de la vida de un perro.





AMPLITUDE

PLAYSTATION 2

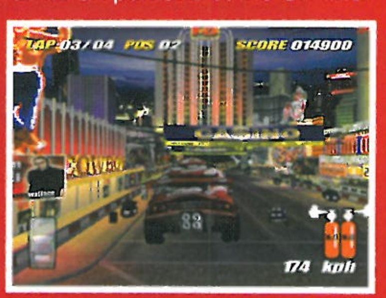
La segunda parte de *Frequency*, sigue «jugando» con la música permitiendo remezclar conocidas canciones de diversos artistas en 20 niveles diferentes.



D. DERBY ARENA

PLAYSTATION 2

La nueva entrega de la conocida saga de destrucción de coches, ofrece la posibilidad de jugar contra otros tres amigos, tanto en pantalla como *On-line*.





MY STREET

PLAYSTATION 2

Si te gustan los juegos tipo *Mario Party*, esta es la apuesta de **Sony** dentro del género. Este título engloba algunos de los minijuegos multijugador más divertidos de la historia con un apartado gráfico muy cuidado.



ESTO ES FÚTBOL 2004

PLAYSTATION 2

La próxima edición del simulador futbolístico de **Sony C.E.** ofrecerá jugadores, entrenadores y árbitros mucho más realistas, así como terrenos de juego más detallados. Aún le quedan unos meses para su lanzamiento.



HARDWARE ONLINE ARENA

PLAYSTATION 2

Los aficionados a las batallas multijugador están de suerte, ya que pronto podrán disfrutar de este divertido título de tanques que emplea el Adaptador de Banda Ancha para conectarse *On-line*.

GHOSTHUNTER

PLAYSTATION 2

Te lo pasarás de miedo con tu consola

Los creadores de *Primal*, **SCEE Cambridge**, han desarrollado lo que ellos denominan como la evolución de los *Survival Horror*. Con una música terrorífica, que te meterá de lleno en la aventura, recorrerás las más misteriosas mansiones deshabitadas a la caza y captura de los fantasmas más peligrosos, los cuales intentarán acabar contigo en menos que canta un gallo.



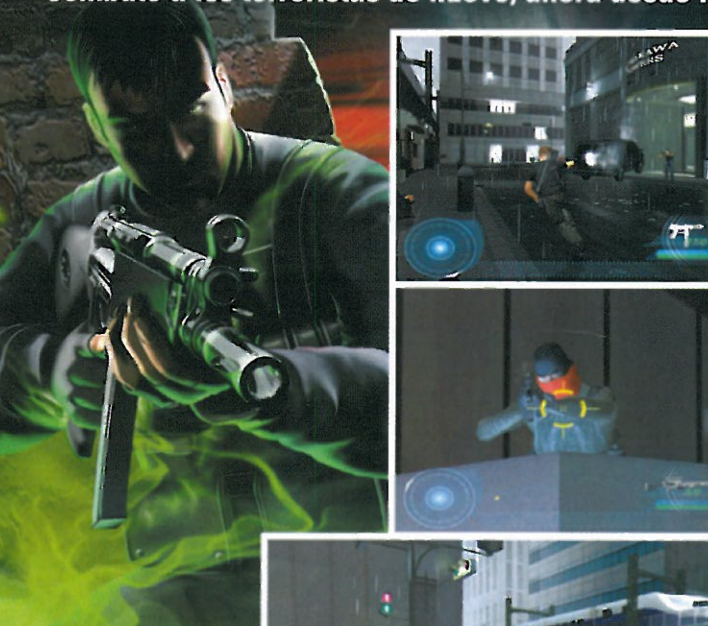


*Gráficamente, **Ghosthunter** es un título espectacular donde el conjunto de luces y sombras te sorprenderá en todo momento.*

SYPHON FILTER: OMEGA STRAIN

PLAYSTATION 2

Combate a los terroristas de nuevo, ahora desde PlayStation 2



Foster City Studio, el nuevo equipo de desarrollo de **Sony C.E.A.**, ha sido el encargado de llevar las nuevas aventuras del agente **Gabe Logan** desde **PSone** a **PS2**. Con 17 emocionantes misiones, las cuales transcurren por todo el globo terráqueo, este juego promete horas y horas de diversión, ya que podrás jugarlo solo u *On-line* mediante el Adaptador de Banda Ancha.



*Los escenarios serán mucho más detallados y completos que los de las versiones para **PSone**.*

POKÉMON CHANNEL

GAMECUBE

Este título, dedicado principalmente al público infantil, ofrece la posibilidad de ver a **Pikachu** en las más diferentes situaciones, pudiendo coleccionar tarjetas virtuales y jugar a *Pokémon Mini*.



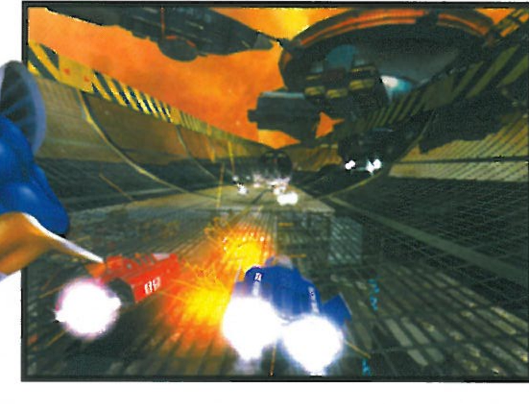
***Pikachu** es el protagonista principal del juego.*

F-ZERO GX

GAMECUBE

Las carreras futuristas del Capitán Falcon regresan a Nintendo

Fruto de la colaboración entre **Sega** y **Nintendo**, llega hasta todos nosotros la cuarta entrega de las carreras futuristas del **Capitán Falcon** en dos versiones: máquina recreativa y conversión a **GameCube**. Los escenarios están cuidados al máximo detalle, al igual que los vehículos y sus pilotos.





*Los escenarios creados por **Sega** son muy espectaculares, tanto en su diseño como en su desarrollo.*

KIRBY AIR RIDE

GAMECUBE

El primer juego de carreras de *Kirby* ofrece los circuitos más alocados donde el protagonista puede utilizar sus poderes especiales para deshacerse de sus rivales. Gráficamente es muy colorista y, aunque la temática puede resultar poco original, es muy divertido.

En las carreras pueden participar hasta cuatro jugadores al mismo tiempo a pantalla partida.



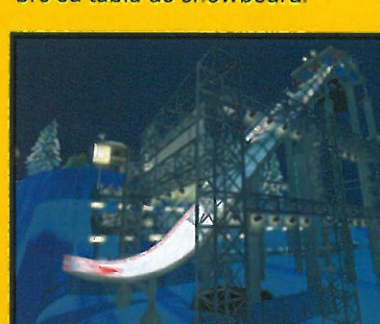
1080° AVALANCHE

GAMECUBE

El deporte de la tabla regresa en GameCube

Tras la exitosa versión de **Nintendo 64**, **Nintendo Software Technology** (el estudio de desarrollo norteamericano de **Nintendo**) lanzará en breve una nueva versión para la consola de 128 *bits*. Nuevos recorridos aún más intrincados, caminos más peligrosos y cientos de sorpresas nuevas aguardan a los atrevidos que osen lanzarse por la ladera de la montaña sobre su tabla de *snowboard*.





MARIO GOLF GC

GAMECUBE

Tras el éxito de las versiones para **N64** y **GBC**, esta nueva entrega ofrece gráficos renovados, así como nuevos modos de juego.



Ahora los campos de golf son bastante más grandes y están mucho más cuidados.

MARIO KART DOUBLE DASH!!

GAMECUBE

Las carreras de karts más alocadas, ahora ofrecen dos pilotos a la vez



La gran novedad de esta nueva versión para **GameCube** es que ahora el piloto no está solo en cada carrera, ya que contará con un copiloto que será el que se encargue de utilizar los objetos que recojamos por el camino. Como siempre, será posible jugar en modo multijugador en pantalla partida, tanto a dos como a cuatro jugadores. Además, incluye alguna que otra grata sorpresa.



La inclusión de copilotos aporta a este título un nuevo estilo de juego, que da una nueva vuelta de tuerca a un género ya más que conocido.

CUSTOM ROBO GC

GAMECUBE

El juego de robots por turnos de **N64**, aterriza en **GameCube** con gráficos mejorados.



GEIST

GAMECUBE

Este juego de acción en primera persona es una nueva aproximación al género.



ZELDA TETRA TRACKERS

GAMECUBE

Este experimento de **Nintendo** ofrece la posibilidad de jugar contra tres amigos con nuestras **GBA** conectadas a **GameCube**, la cual nos indica en la televisión el objetivo que hay que cumplir para ganar.





STARFOX 2

GAMECUBE

Fox McCloud emprende su nueva aventura en GC

La segunda entrega de esta saga para **GameCube** combina el ya conocido juego de naves de toda la vida con un nuevo modo multijugador en primera persona donde controlaremos a **Fox McCloud**, así como a sus amigos **Peppy Hare**, **Falco Lombardi** y **Slippy Toad**. La misión consiste en obtener más puntos que el resto, tanto en el aire como en tierra. En ambos lugares podremos obtener objetos especiales que mejorarán las armas y la energía.

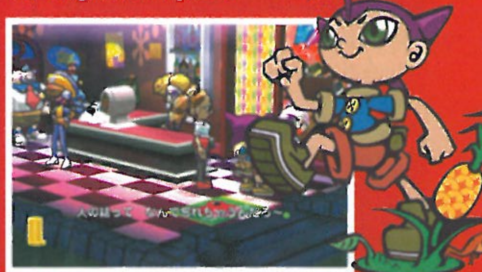




GIFTPIA

GAMECUBE

Es más que posible que este excelente juego de rol no salga de **Japón**.



STAGE DEBUT

GAMECUBE

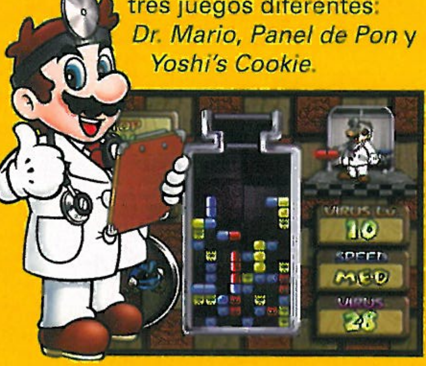
Este experimento de **Nintendo** demuestra la aplicación de la cámara digital a los juegos.



NINTENDO PUZZLE COLLECTION

GAMECUBE

Esta compilación alberga tres juegos diferentes: *Dr. Mario, Panel de Pon* y *Yoshi's Cookie*.



POKÉMON BOX

GAMECUBE

Los usuarios de *Pokémon Rubí* y *Zafiro* podrán organizar y jugar ambos títulos en la pantalla de su televisión.



POKÉMON COLISSEUM

GAMECUBE

La continuación de *Pokémon Stadium* de **N64** utiliza ahora los *Pokémon* de las *Ediciones Rubí* y *Zafiro*.



MARIO PARTY 5

GAMECUBE

La quinta entrega ofrece muchos más juegos aún más locos y entretenidos.



PIKMIN 2

GAMECUBE

Nuevas aventuras del Capitán Olimar

El **Capitán Olimar** regresa a **GameCube** en una nueva aventura en la que conocerá a otro viajero espacial. Esta nueva opción nos permite acceder a un nuevo modo para dos jugadores donde podremos colaborar o enfrentarnos a otro protagonista en un juego que sigue fielmente las directrices del original.



En la segunda entrega aparece un nuevo modo multijugador donde podremos cooperar o enfrentarnos con el otro protagonista.

THE LEGEND OF ZELDA: FOUR SWORDS GC

GAMECUBE

El éxito de Super Nintendo y GBA para 4 jugadores

Este título fue presentado en el **E3** como ejemplo de la conectividad entre **GameCube** y **Game Boy Advance**. Se trata de una versión modificada de *Four Swords* y de *A Link To The Past* para cuatro jugadores, donde deberás conseguir cumplir con las distintas misiones antes de que lo consigan tus rivales.



Cuando un personaje desaparece de la televisión, aparece en la pantalla de ***GBA****.*



ENTREVISTA

SHIGERU MIYAMOTO (PRODUCTOR EJECUTIVO)



SJ: ¿Por qué **Nintendo** vuelve una y otra vez sobre sus pasos ofreciendo los mismos personajes?

Shigeru Miyamoto: No es del todo cierto ya que, aunque los personajes son los mismos, las historias cambian. Es difícil satisfacer a niños y adultos a la vez, con lo que empleando personajes que ya funcionan es más fácil contentar a todos por igual.

SJ: ¿Está trabajando ya en un nuevo *Zelda* para **GameCube**?

S.M.: Sí. **Aonuma-San** (director del juego) y yo estamos perfilando lo que va a ser el nuevo título de *Zelda* para **GameCube**. Y antes de que preguntéis, contará con la misma clase de gráficos que *Wind Waker*.

SJ: ¿Cuál va a ser la estrategia de **Nintendo** respecto a la conectividad con **Game Boy Advance**?

S.M.: En la feria habéis podido ver algunos ejemplos como el nuevo *Pac-Man* que combina **GBA** y **GameCube**. O el nuevo *Zelda* multijugador. La idea es potenciar esta clase de conexión ya que **Internet** sigue sin ser rentable.

SJ: ¿Hacia dónde avanza el sector de los videojuegos?

S.M.: Los últimos años, los gráficos han conseguido ofrecer una experiencia cada vez más cercana la televisión. De todos modos, todavía se puede conseguir mucho más diseñando juegos.

SJ: ¿Qué opina de la **PSP** de **Sony**?

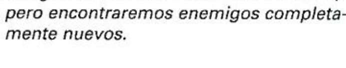
S.M.: Yo sólo he visto un sistema de almacenamiento, un disco de datos... Hasta que no enseñen algo más no podré opinar.

METROID ZERO MISSION

GAME BOY ADVANCE

Tras un corto periodo de tiempo, Samus Aran regresa con una nueva misión

Si ya pudimos disfrutar las pasadas navidades con una de las mejores aventuras para **Game Boy Advance**, **Nintendo** no ha querido dejar pasar mucho tiempo antes de ofrecernos la continuación, donde la heroína **Samus Aran** volverá a enfrentarse a los *Metroids* para librar a la Galaxia del nuevo peligro que acecha desde un misterioso planeta. Gráficamente el juego no ha variado mucho, pero estamos seguros de que los nuevos enemigos, así como algunas sorpresas que tiene reservadas **Nintendo**, lograrán encandilar a los aficionados a las aventuras de acción de calidad. Más información, en las próximas navidades.





Los gráficos no han variado en demasía, pero encontraremos enemigos completamente nuevos.

SUPER MARIO ADVANCE 4

GAME BOY ADVANCE

Aunque su nombre parezca indicar otra cosa, nos encontramos ante la versión **GBA** del clásico *Super Mario Bros 3* de **NES**, con los gráficos mejorados a imagen del de **Super Nintendo**.



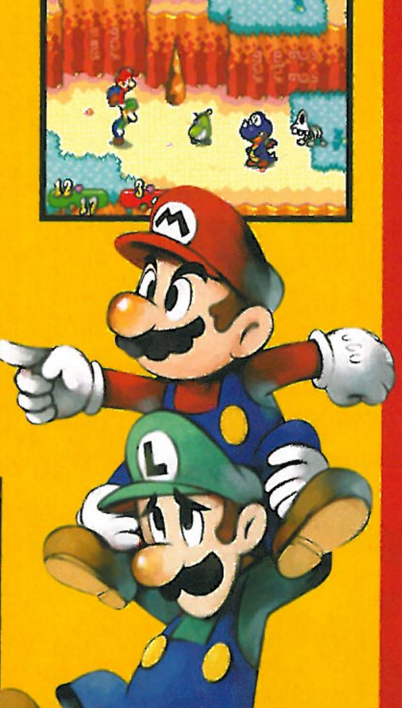


MARIO & LUIGI

GAME BOY ADVANCE

¡Sorpresa! Una aventura del Mario original...

Tras unos cuantos *remakes*, llega hasta **Game Boy Advance** la primera aventura original para esta consola portátil. Acompañado de su hermano **Luigi**, **Mario** deberá superar las distintas trampas y *puzzles* que encuentre en su camino. Para ello deberá utilizar la cabeza, ya que la resolución de algunos misterios no será tan sencilla como parece a simple vista. Por fin podremos disfrutar de una aventura original.





POKÉMON PINBALL

GAME BOY ADVANCE

La nueva entrega ofrece mejores gráficos y los *Pokémon* de las ediciones *Rubí* y *Zafiro*.



MARIO & DONKEY KONG

GAME BOY ADVANCE

En este título, basado en el clásico de **Game Boy**, debes evitar las trampas de **Donkey**.



ADVANCE WARS 2

GAME BOY ADVANCE

La segunda entrega para **GBA** ofrece nuevos mapas y unidades de ataque.



FIRE EMBLEM

GAME BOY ADVANCE

Aunque puede que no salga de **Japón**, es uno de los mejores títulos de estrategia.

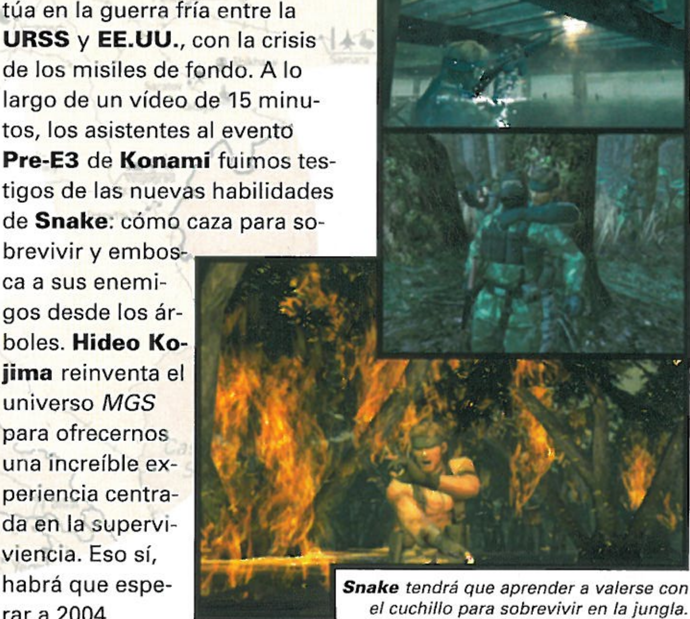


METAL GEAR SOLID 3: SNAKE EATER

PLAYSTATION 2

Hideo Kojima retrocede hasta la década de los 60 en la sorprendente precuela de MGS

MGS3 devuelve a **Solid Snake** a la jungla, su hábitat natural, y le sitúa en la guerra fría entre la **URSS** y **EE.UU.**, con la crisis de los misiles de fondo. A lo largo de un vídeo de 15 minutos, los asistentes al evento **Pre-E3** de **Konami** fuimos testigos de las nuevas habilidades de **Snake**: cómo caza para sobrevivir y embosca a sus enemigos desde los árboles. **Hideo Kojima** reinventa el universo *MGS* para ofrecernos una increíble experiencia centrada en la supervivencia. Eso sí, habrá que esperar a 2004.



***Snake** tendrá que aprender a valerse con el cuchillo para sobrevivir en la jungla.*

ENTREVISTA:

HIDEO KOJIMA (PRODUCTOR DE MGS3)

SJ: En el vídeo que ha causado conmoción en el **E3** hemos podido ver a **Solid Snake** en la jungla. ¿Se trata de **Zanzíbar**, el país que sirvió de escenario a los clásicos *Metal Gear* de **MSX**?
KOJIMA: No. No se trata de **Zanzíbar**, pero sí es un salto atrás en el tiempo, a la década de los 60.

SJ: Sus producciones anteriores son conocidas, entre otras virtudes, por citar y recurrir a hechos y fechas reales... ¿Podremos encontrar en ***MGS3*** referencias históricas a la década de los 60?
KOJIMA: Hay referencia a la escalada bélica entre **Estados Unidos** y la **Unión Soviética**, incluyendo la crisis de los misiles de **Cuba**. Todo ello tendrá un peso decisivo en el argumento del juego.

SJ: ¿Podremos esperar la aparición de *Big Boss* en ***MGS3***?
KOJIMA: Puedes imaginártelo...

SJ: En *Metal Gear Solid 2* el final quedó muy abierto... ¿Algún día podremos saber qué sucedió con los *Patriots*?
KOJIMA: Sí. Algún día... (suspense y risas).

SJ: Antes del fenómeno *Metal Gear Solid* en **PSone**, usted produjo auténticas obras maestras como *Policenauts* o *Snatcher*. ¿Tiene pensado recuperarlas en un futuro para las nuevas plataformas de última generación, o regresar próximamente al terreno de la ciencia ficción?
KOJIMA: No tengo planes de volver a ellos. Necesitaría mucho trabajo para actualizar y rehacer *Snatcher* y *Policenauts*.

BOKTAI

GAME BOY ADVANCE

El sol será tu mejor aliado en esta original aventura

Un cartucho de **GBA** dotado de un sensor que sólo capta la luz solar. Un juego que te exige orientar tu consola al sol para recargar el arma del protagonista. Sólo **Hideo Kojima** podría estar detrás de una idea tan innovadora. En ***Boktai*** controlarás a un cazador de vampiros que requiere de la participación directa del sol para destruir a sus rivales. Con la acción directa sobre el cartucho podrás destruir al jefe final de cada castillo.









*Los escenarios estarán basados en elementos arquitectónicos del antigo **Egipto**.*

GRADIUS V

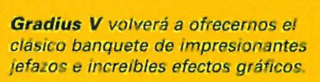
PLAYSTATION 2

Acompaña a Vic Viper en otra gloriosa odisea espacial

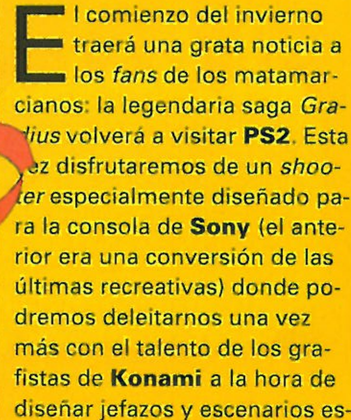




***Gradius V** volverá a ofrecernos el clásico banquete de impresionantes jefazos e increíbles efectos gráficos.*



El comienzo del invierno traerá una grata noticia a los *fans* de los matamarcianos: la legendaria saga *Gradius* volverá a visitar **PS2**. Esta vez disfrutaremos de un *shooter* especialmente diseñado para la consola de **Sony** (el anterior era una conversión de las últimas recreativas) donde podremos deleitarnos una vez más con el talento de los grafistas de **Konami** a la hora de diseñar jefazos y escenarios espaciales. ***Gradius V*** incluirá mejoras en el clásico sistema de armamento, además de unas cuantas novedades más que **Konami** guarda en secreto...





METAL GEAR SOLID: TWIN SNAKES

GAMECUBE

El clásico de PSone, mejorado al máximo

El desarrollo de *MGS3* tiene tan ocupado a **Kojima** que **Konami** decidió encargar esta versión mejorada del clásico de **PSone** a **Silicon Knights**, autores de *Eternal Darkness*. Creado a partir del motor gráfico de *Sons Of Liberty*, esta versión incorpora novedades respecto al original, como disparar en primera persona, pero no cambiará un ápice de su apasionante trama.





The Twin Snakes *añadirá al original de* ***PSone*** *algunas de las mejores características de Sons Of Liberty, como apuntar en primera persona o abrir armarios.*

KARAOKE REVOLUTION

PLAYSTATION 2

La preciosa actriz y cantante **Jennifer Love Hewitt** hizo una demostración de la última novedad del sello **Bemani** de **Konami**: un simulador de *karaoke*.



TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES

PS2 - GAMECUBE - XBOX - GBA

Leonardo y sus hermanos regresan a lo grande

Como bien pudimos comprobar, **EE.UU.** vive una auténtica fiebre por las tortugas *Ninja*. Aquellos entrañables héroes de los 80 regresan al mundo de los videojuegos una vez más de la mano de **Konami**. Un *beat'em-up* con toques de *cell-shading* en **PS2**/**Xbox**/**GC** y un *arcade One-on-One* de la vieja escuela para **GBA** son su carta de presentación.



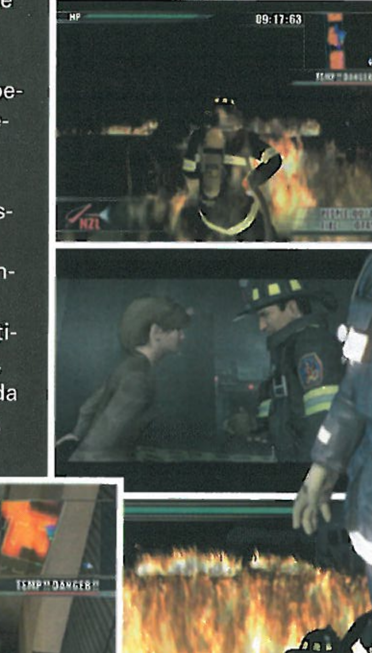
FIREFIGHTER FD 18

PLAYSTATION 2

Konami recrea el duro trabajo de los bomberos

La idea no es precisamente original (**Human** realizó años atrás algo parecido en **SNES** con *The Firemen*), pero hasta ahora, nadie había recreado con tanto realismo el trabajo de un bombero como ha hecho **Konami** con este ***Firefighter F.D. 18***.

Además de apagar incendios y rescatar gente, el protagonista deberá investigar el rastro del pirómano, en una trama muy parecida a la del filme *Llamaradas*.





CY GIRLS

PLAYSTATION 2

Una serie de juguetes de **Takara**, muy populares en **Japón**, ha sido la fuente de inspiración de este juego de acción, protagonizado por dos explosivas espías dotadas del poder de actuar en el plano real como en el cyberespacio.



*Las dos sensuales protagonistas de **Cy Girls** os dejarán sin palabras con sus ágiles movimientos.*

CASTLEVANIA: LAMENT OF INNOCENCE

PLAYSTATION 2

Acompaña al fundador del clan Belmont en la batalla que dio origen a toda la saga

El productor del juego, **Koji «Iga» Igarashi** nos desveló en persona las novedades que ofrece este *Castlevania* en 3D, una precuela que narra el origen del enfrentamiento entre los **Belmont** y los vampiros. Nos reencontraremos con enemigos clásicos, como los esqueletos, **Medusa** o el **Golem** y disfrutaremos de una variedad de movimientos inédita en la saga.

*Parte del equipo de Symphony Of The Night ha participado en **Lament Of Innocence**, como la compositora **Michiru Yamane** o la diseñadora de personajes **Ayami Kojima**...*









SILENT SCOPE COMPLETE

XBOX

Bajo un único DVD, **Konami** ha reunido las tres *coin-op* de *Silent Scope* (*1*, *2* y *Dark Silhouette*) y el exclusivo *Silent Scope 3*. En total, 50 fases de puro delirio *shooter*. Este *remix* para **Xbox** añade además de una mayor calidad gráfica, la posibilidad por primera vez en consola de utilizar una pistola además del *pad*.





AIRFORCE D. STRIKE

PLAYSTATION 2

Surca el cielo a los mandos de más de un centenar de aviones

Primero **Dreamcast**, luego **Xbox** y ahora **PS2**. La saga de simuladores de vuelo de **Konami** visita el último sistema que le quedaba con la mejor entrega de todas. Dependiendo del piloto seleccionado podrás manejar ciertas clases de aviones, desde clásicos de la II G.M. al *Vic Viper* de *Gradius*.

El juego ofrecerá más de 60 misiones que variarán según el piloto que hayas elegido.



ENTREVISTA

TOSHIYASU KAMIKO (DIRECTOR)
YUN SUKAZA (DISEÑADOR)



SJ: ¿Cuáles son las principales novedades de este nuevo *Deadly Skies, Airforce Delta Strike*?
Toshiyasu Kamiko: Queríamos seguir el estilo de los juegos originales de **Dreamcast** y **Xbox**, pero aportando algo que fuera único para **PS2**. Así, los personajes son diferentes, y ahora hay historia. Es decir, cada uno sigue una línea argumental diferente.
SJ: Hemos podido ver varias fases del juego con aeronaves extrañas, ¿no se trata de un juego realista?
TK: Hemos intentado mezclar realismo con máquinas futuristas. Así, el sistema de juego es como el de un juego de aviones común, pero hemos introducido detalles que le hacen mucho más divertido. A los más veteranos en los videojuegos les sonarán ciertas fases al clásico *Top Gun* de **Famicom**, al cual hemos querido homenajear.
SJ: ¿Cuántos aviones se pueden pilotar?
Yun Suzaka: En total son 120 aviones. Hay que tener en cuenta que algunos sólo podrán ser pilotados por ciertos pilotos. Así, los pilotos más ancianos, sólo podrán manejar aviones que recuerdan a los primeros reactores.
SJ: ¿Qué otras novedades se han incorporado?
YS: Aparte de incluir sonido Dolby ProLogic II, estamos muy orgullosos de trabajar con **Logitech** para ofrecer un mando de vuelo muy realista. Creemos que **Logitech** lo pondrá a la venta más o menos cuando salga el juego.
SJ: ¿Qué tal es trabajar con **PS2** después de hacerlo con **Xbox**?
TK: Hay cosas que sólo se pueden hacer con **Xbox**. El reto de **PS2** consiste en que los programadores deben estar mucho más preparados para crear juegos. Gracias a ello, podemos asegurar que este nuevo *Deadly Skies* es muy superior a anteriores versiones.
SJ: ¿Para cuándo una versión con opciones *On-line*?
TK: En esta versión no va a ser posible, pero en los próximos juegos queremos implementarlo.

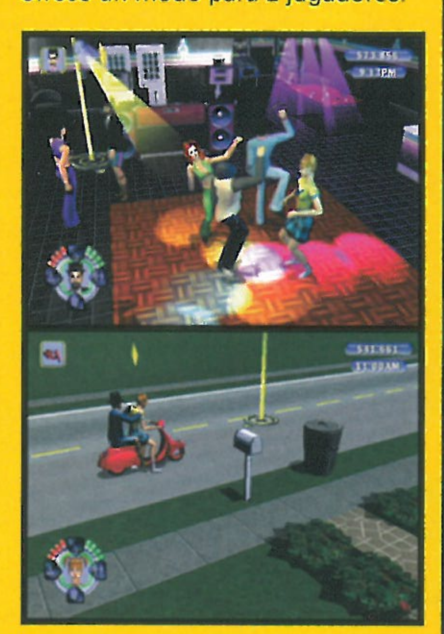


CENTRO MAIL
902 17 18 19
Llama para conocer tu CentroMAIL más cercano.
Reservando
uno de estos juegos
llévate de
REGALO
1 RELOJ
de la edición
que elijas
EDICIÓN RUBÍ
POKÉMON
EDICIÓN RUBÍ
GAME BOY ADVANCE
Nintendo
The Pokémon Company
EXCLUSIVA
Centro MAIL
EDICIÓN
RUBÍ
POKÉMON
EDICIÓN
ZAFIRO
GAME BOY ADVANCE
POKÉMON
EDICIÓN ZAFIRO
Nintendo
EXCLUSIVA
Centro MAIL
y cuando
vengas a
recogerlo
GRATIS
esta
LÁMINA
EDICIÓN ZAFIRO
POKÉMON

THE SIMS: BUSTIN'OUT

PS2 - GAMECUBE - XBOX

La segunda entrega de *Los Sims* para consola permite visitar otros lugares además de la casa; como el trabajo, el gimnasio o la disco. Y ofrece un modo para 2 jugadores.

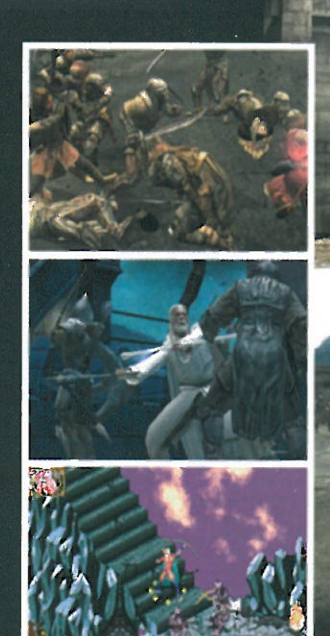


THE LORD OF THE RINGS: THE RETURN OF THE KING

PS2 - GAMECUBE - XBOX - GBA

La batalla final por la Tierra Media comienza...

Un torreón, erigido en una esquina del stand de **EA**, albergó uno de los lanzamientos más esperados del año: ***El Retorno Del Rey***. Al igual que con *Las Dos Torres*, **EA** ha contado con la participación del equipo del filme; desde los actores al músico **Howard Shore**. El número de personajes seleccionables ha aumentado de tres a ocho y se ha incluido un modo Cooperativo para 2 jugadores. Los escenarios reproducirán escenarios emblemáticos del libro de **Tolkien**, como los Campos de *Pellenor* o Minas *Tirith*.



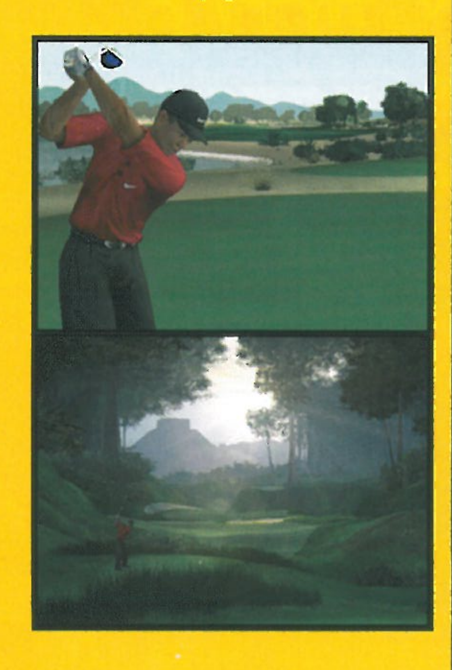


El Retorno Del Rey *llegará a finales de año, coincidiendo con el estreno del filme.*

TIGER WOODS PGA TOUR GOLF 2004

PS2 - GAMECUBE - XBOX - GBA

Compite *On-line* (sólo en **PS2**) con jugadores de todo el mundo y crea tu propio golfista para participar en un auténtico calendario del *PGA* a lo largo de 10 temporadas. El reloj interno de tu consola determinará cuándo debes jugar cada torneo.



FIFA FOOTBALL 2004

PS2 - GC - XBOX - GBA

Falta mucho para su lanzamiento, en noviembre, pero **EA** aprovechó el **E3** para mostrar cómo será el nuevo y revolucionario *FIFA 2004*. Infinitamente más jugable, partidos *On-line* (sólo en **PS2**), 700 equipos, 5 estadios españoles...



JAMES BOND 007 EVERYTHING OR NOTHING

PS2 - GAMECUBE - XBOX - GBA

Toda la acción Bond, desde una nueva perspectiva...

La perspectiva en primera persona de los anteriores **Bond** ha dejado paso a una cámara subjetiva mucho más cinematográfica y espectacular, con la que será posible disfrutar al máximo de las nuevas habilidades del agente secreto. En esta nueva aventura para consola, **007** será capaz de descolgarse de las paredes, combatir cuerpo a cuerpo y desarmar a sus enemigos al estilo *Dead To Rights*. Además de la misión central para un jugador, ***Everything Or Nothing*** ofrece un modo Cooperativo y una arena donde podrán pelear hasta cuatro jugadores simultáneamente. Si quieres saber más, tendrás que esperar al último tercio del año.





Lógicamente, la versión ***GBA*** *no será tan espectacular como la del resto de consolas, pero seguro que no le irá a la zaga en cuanto a posibilidades de juego y diversión.*

MEDAL OF HONOR: RISING SUN

PS2 - GAMECUBE - XBOX

Combate a la flota japonesa en la II Guerra Mundial

La franquicia *Medal Of Honor* se traslada del frente europeo al Pacífico, justo en el momento en que los japoneses bombardean **Pearl Harbor**. Los visitantes del stand de **EA** disfrutaron del privilegio de vivir en directo, en un cine con DD Pro Logic II, la primera fase de ***Rising Sun***. En la piel de un tripulante de uno de los barcos atacados, el jugador debe luchar por salir a cubierta y desde allí abatir el mayor número posible de *Zeros* japoneses, en una de las batallas más impresionantes que jamás se han visto en consola. La emoción de *MOH* te espera a finales de año.



El segundo MOH para consolas de nueva generación te dejará sin aliento...

SSX 3

PS2 - GAMECUBE - XBOX - GBA

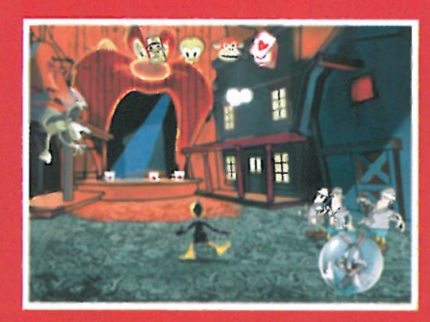
Ninguna pista delimitará ya tus movimientos. Deslízate montaña abajo y prepárate para realizar las acrobacias más suicidas acompañado de una BSO de lujo que incluye a *Queens Of The Stone Age*.



LOONEY TUNES
BACK IN ACTION

PS2 - XBOX - GBA

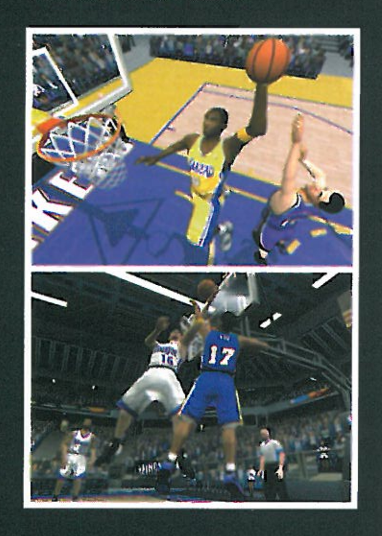
Adaptación de un largomentraje de próximo estreno, este delirante *arcade* de plataformas reproducirá el anárquico sentido del humor de los dibujos de la **Warner**.



NBA LIVE 2004

PS2 - GAMECUBE - XBOX

La saga de simuladores de *basket* de **EA Sports** vivirá la mayor revolución de los últimos años con esta rompedora entrega en cuanto a gráficos, jugabilidad y mecánica se refiere. Jamás verás un juego de baloncesto tan realista como éste.



NEED FOR SPEED
UNDERGROUND

PS2 - GAMECUBE - XBOX - GBA

Si te gustó The Fast And The Furious, éste es tu juego

En el más puro estilo de la película protagonizada por el genial **Vin Diesel**, la nueva entrega de *Need For Speed* te ofrecerá la posibilidad de modificar un total de 20 deportivos reales de *Mistsubishi*, *Subaru* o *Toyota*, y surcar con ellos escenarios urbanos a toda pastilla. Destinado a los fanáticos del *tuning*, ***NFS Underground*** incluirá *gadgets* de las mejores marcas del mercado (*MOMO, Audiobahn, Bilstein, Enkei, AEM...*) para trucar y decorar los coches, para luego competir en más de 100 eventos diferentes. La versión de **PlayStation 2** incluirá como gran exclusiva la posibilidad de correr frente a otros tres usuarios de todo el mundo, vía *On-line*.





*El nuevo Need For Speed está claramente inspirado en el universo del tuning y su película estandarte: The Fast And The Furious. ¿Podrá **Black Box** reproducir la espectacular velocidad de la película?*

HARRY POTTER
QUIDDITCH WORLD CUP

PS2 - GAMECUBE - XBOX - GBA

Elige equipo entre las 4 casas de **Hogwarts** y prepárate para competir por todo el mundo en una espectacular recreación del deporte inventado por **J.K. Rowlings**.



PROJECT GOTHAM RACING 2

XBOX

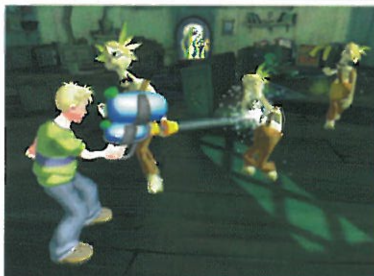
Supera tu récord de *Kudos* en esta secuela que incluirá carreras *On-line* para 8 jugadores, coches clásicos y un circuito barcelonés.



GRABBED BY THE GHOULIES

XBOX

La primera producción **Rare** para **Xbox** que llegará a las tiendas europeas será un encantador juego de acción para niños, repleto de criaturas tan terroríficas como cómicas (vampiros, zombis...)





VOODO VINCE

XBOX

¿Buscas un *arcade* de plataformas original? Pues en navidades recibirás la visita de este muñeco de vudú especializado en magia negra...



HALO 2

XBOX

La demo en tiempo real que convulsionó el E3...

Bungee cumplió su promesa y mostró la primera *demo* de ***Halo 2***. Y nada de vídeo, sino el juego en tiempo real, fue lo que constituyó el plato fuerte del evento **Pre-E3** organizado por **Microsoft**. Un día después, en la feria, era preciso soportar una larga cola para poder entrar en el cine, donde uno de los componentes de **Bungee** se encargaba de repetir la demostración ante sus *fans*. Si queréis ver a **Master Chief** liquidando *aliens* en *Mombasa*, visitad este *site*: www.Bungie.net



Master Chief *aterriza en la tierra para detener el avance de las fuerzas alienígenas. Ahora es capaz de disparar dos armas a la vez.*

KAMEO

XBOX

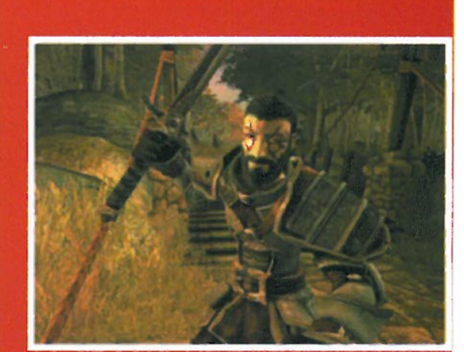
Rare nos traslada a un universo lleno de magia

El carismático *Conker* casi eclipsa a otro de los lanzamientos importantes de **Rare** para la máquina de **Microsoft**: ***Kameo Elements Of Power***. Esta aventura con mensaje ecológico enfrentará a la bella y misteriosa **Kameo** a un ejército de *trolls*, ante los que utilizará su dominio de 6 elementos mágicos (fuego, agua, viento, vegetación, hielo y roca). Mediante su invocación, **Kameo** se fusionará con diferentes criaturas, aprovechando sus habilidades.



Kameo *se fusionará con plantas y rocas para convertirse en diferentes personajes.*





FABLE

XBOX

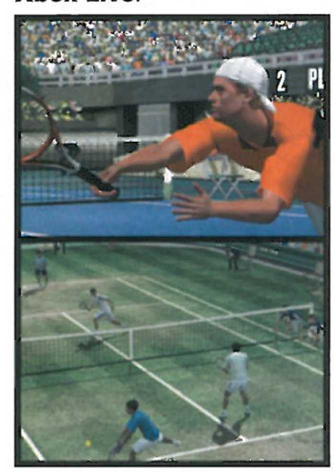
El gurú del videojuego **Peter Molineux** sigue trabajando a destajo en este revolucionario *RPG*, en el que el protagonista evoluciona según las acciones y caminos escogidos por el jugador. Eso sí, no saldrá antes de 2004.



TOP SPIN

XBOX

Microsoft ha reclutado a 16 de las mejores raquetas del mundo (de **Hewitt** a **Hingis**) para que protagonicen este simulador de tenis, con posibilidad de juego *On-line* vía **Xbox Live**.



CRIMSON SKIES
H.R. TO REVENGE

XBOX

La posibilidad de jugar contra otros usuarios, gracias al **Xbox Live**, también es el gran atractivo de este *arcade* de combates aéreos, al más puro estilo *Ace Combat*.



AMPED 2

XBOX

Compite con gente de todo el planeta en **Xbox Live** en los descensos de *snowboarding* más escalofriantes que has visto en tu vida. Podrás amenizarlos con más de 300 canciones de grupos de música independiente.



CONKER: LIVE & CONQUER

XBOX

Un delirante shooter multijugador y mucho más...

La ardilla grosera de **Rare** se estrena en **Xbox** con una gran sorpresa: ¡La incorporación, como extra, del *Conker Bad Fur Day* de **Nintendo 64**!. De esta forma, además del *shooter On-line* (que es el eje central del juego) **Rare** incluirá uno de los últimos grandes clásicos que dio **N64**, totalmente inédito en **España**.





SUDEKI

XBOX

Alma de RPG y peleas al estilo del cine de Hong Kong





***Sudeki** es uno de los títulos más esperados por los fanáticos del RPG.*

Cuatro héroes son los protagonistas de este *Action RPG*, uno de los títulos fuertes de la temporada para **Xbox**, y que actualmente está desarrollando **Climax** de cara al mercado navideño. Entre las principales virtudes que ofrecerá **Sudeki** está la variedad de enemigos, la incorporación del *Bullet Time* en los combates y unos escenarios tan extensos como detallistas.

ENTREVISTA



PETER MOORE

[VICEPRESIDENTE EJECUTIVO DE MARKETING Y VENTAS DE X-BOX]

SJ: ¿Cómo evoluciona el mercado del videojuego?
P.M.: Se está convirtiendo en una guerra entre **Sony** y **Microsoft**. **Nintendo** no está en la onda, ya que este mercado no son sólo los juegos. El mundo se abre a **Internet** y las consolas deben hacer lo mismo.
SJ: ¿Cómo va el desarrollo de **Xbox 2**?
P.M.: La verdad es que va por buen camino. Miles de personas, literalmente, están trabajando en su desrrollo. Tenemos a mucha «smart people» trabajando en la nueva consola y pensamos que os váis a sorprender con lo que os presentaremos.
SJ: Además de **Xbox 2**, ¿siguen trabajando en una consola portátil?
P.M.: Sí, estamos trabajando en ello pero, de momento, las portátiles no son una prioridad para nosotros.
SJ: ¿Qué opina de que **Electronic Arts** abandone **Xbox Live** para trabajar *On-line* en exclusiva con **Sony**?
P.M.: Son decisiones empresariales en las que no nos gusta meternos. Estamos seguros de que en su momento volverán. De todos modos, **Xbox Live** contará con títulos como *Halo 2* o *Project Gotham 2*, con lo que no nos preocupa.
SJ: ¿Qué hay de los rumores de la compra de **Sega**?
P.M.: Nosotros no hablamos de rumores (risas). Con **Sega** nos llevamos muy bien y mantenemos conversaciones habitualmente, pero de momento no hay nada más.

No, no es **Beth**, la participante española en el último festival de **Eurovisión**, sino **Rikku**, que ahora presenta una imagen renovada para esta entrega.

FINAL FANTASY X-2

PLAYSTATION 2

Por primera vez un juego de Final Fantasy tiene continuación

La primera secuela de un juego de la saga *Final Fantasy* ofrece un nuevo modo de juego, ya que no deberemos seguir una historia puramente lineal como hasta ahora, sino que nos permite seleccionar las misiones que deseemos de entre las que aparezcan en el mapa principal. El objetivo final consiste en ayudar a **Yuna** a descubrir el por qué de los hechos acaecidos dos años atrás. A diferencia de *Final Fantasy X*, sólo podremos controlar a tres personajes del equipo durante el combate, aunque se podrá cambiar su clase eligiendo otro de sus trajes. También, los desarrolladores han regresado al clásico ATB (*Active Time Battle*), por lo que no podremos pararnos a pensar en el siguiente ataque durante un tiempo indefinido, sino que deberemos ser rápidos tomando decisiones.

FINAL FANTASY XI

PLAYSTATION 2

Ya está aquí la versión en inglés del primer juego On-line de la saga Final Fantasy

El primer juego de rol masivo para consola llegó a **Japón** el año pasado de la mano de **Squaresoft**. Tras corregir los distintos fallos y problemas de su primera experiencia *On-line*, los desarrolladores ya están dispuestos para ofrecer la primera versión del mismo para el mercado anglosajón, aunque todavía no se sabe nada del mercado europeo. En esta ocasión, el usuario tendrá la posibilidad de elegir cómo quiere progresar en la aventura, ya que es posible avanzar y enfrentarse a los enemigos en solitario, o bien formar alianzas con otros jugadores que se encuentren conectados para formar equipo de batalla. Aunque el juego no es lineal, existen personajes que te ofrecerán afrontar ciertas misiones a cambio de sustanciosas recompensas. También pudimos probar el teclado-mando con el que se puede chatear.

En el **E3** tuvimos la oportunidad de jugar On-line con otros jugadores, tanto de consola como de **PC**.

FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES

GAMECUBE

Por fin Final Fantasy regresa a las consolas Nintendo

Desde 1994, fecha de aparición de *Final Fantasy VI* en **Super Nintendo**, no ha sido posible disfrutar de un juego de la saga *Final Fantasy* para las consolas **Nintendo**. Tras solucionar las divergencias de tantos años, las dos compañías (tanto **Nintendo** como **Enix**) lanzarán varios juegos exclusivos para las máquinas de **Nintendo**. El primer título para **GameCube** diseñado por el equipo de desarrollo **Game's Designer Studio** ofrece una aventura completamente original, donde se hace uso de la conectividad entre la consola de sobremesa y la portátil **Game Boy Advance**. Otro aspecto muy importante es que, aunque se puede jugar solo, está diseñado para ser jugado con tres amigos más.







Nos trasladaremos de misión en misión a través de un mapa donde aparecen los niveles y los escenarios sorpresa.

FINAL FANTASY TACTICS

GAME BOY ADVANCE

El famoso juego de estrategia ahora en portátil



El conocido juego de estrategia de **PSone** ya tiene continuación en la portátil de **Nintendo**. Con una historia completamente original, este fue el título elegido para abrir en **Japón** dos eventos muy importantes: el lanzamiento de **Game Boy Advance SP** y ser el primer título del acuerdo entre **Square** y **Nintendo** para ofrecer nuevamente títulos de la primera compañía en las consolas de la segunda. Más de cien misiones aguardan a los osados que se atrevan a enfrentarse a un mundo mágico repleto de acción por turnos y donde emplear los ataques con cabeza es más importante que la fuerza bruta.

SWORD OF MANA

GAME BOY ADVANCE

Un nuevo integrante de la saga Seiken Densetsu



Otra de las clásicas sagas que regresa a **Nintendo** tras largos años de ausencia es *Seiken Densetsu*, más conocida por estos lares como *Secret Of Mana*. Aunque comparte con esta serie de títulos el sistema de combate en tiempo real, así como el clásico menú circular de ataques, magias y objetos, la historia es completamente nueva; un diabólico imperio está buscando el Árbol de Maná para explotar sus mágicos poderes. Tu misión consistirá en evitarlo.



DRAKENGARD

PLAYSTATION 2

Dragones en un mundo medieval

Un caótico mundo repleto de dragones y vientos de guerra aguarda a un héroe que lo libere... Bajo este argumento, **Square Enix** nos ofrece una original aventura muy al estilo del antiguo *Drakkan* de **Psygnosis**, pues montaremos encima de un dragón alado que nos servirá de medio de transporte, así como de elemento de ataque. También podrás enfrentarte a los caballeros en tierra.

UNLIMITED SAGA

PLAYSTATION 2

La legendaria saga cambia de aspecto

Aunque el diseño de los anteriores títulos de la serie (como *Saga Frontier* de **PSone**) ya era bastante curioso, **Squaresoft** ha dado una nueva vuelta de tuerca al mismo para ofrecer gráficos al estilo tradicional; es decir, dibujados a mano y escaneados para su uso en la consola. Todo esto aderezado con espectaculares escenarios 3D.

STAR OCEAN

PLAYSTATION 2

Lo último en juegos de rol en tiempo real

Los juegos de rol en tiempo real, más conocidos como *Action-RPG*, adquieren una nueva dimensión con este genial título desarrollado por **Enix** y **tri-Ace**. Con el sobrenombre de ***Till The End Of Time***, esta primera entrega de la saga para **PlayStation 2** nos ofrece un juego de rol al estilo clásico, pero que transcurre en un ambiente futurista en el que debemos encontrar a los seres queridos del protagonista, desaparecidos tras un ataque a nuestro planeta natal, **Hida**. Una de las novedades con respecto a las versiones de **Super Famicom** y **PSone**, ha sido la incorporación de los campos de batalla en 3D, donde controlaremos a cualquiera de los tres personajes del equipo.

Los gráficos pueden parecer algo infantiles, pero se trata de un juego de rol bastante profundo, cuya historia agradará a todos.

S. BATTALION LINE OF CONTACT

XBOX

Aquellos que adquirieron el fantástico *Steel Batallion* van a tener una nueva oportunidad de amortizar el caro, pero impresionante panel de control. **Capcom** presentó la secuela, titulada ***Line Of Contact***, con más de 10 mechas para pilotar y combate *On-line* vía **Xbox Live**.

GREGORY HORROR SHOW

PLAYSTATION 2

Un simpático *Survival Horror* para niños inspirado en la galardona serie de animación de **Naomi Iwata**. Pero ojo, aunque parezca infantil, es un juego muy siniestro...



ALADDIN

GAME BOY ADVANCE

Otro clásico **SNES** que salta a la portátil de **Nintendo**. En este caso se trata de la adaptación que hizo **Capcom** en 1993 de uno de los grandes éxitos de la factoría **Disney**.



RESIDENT EVIL OUTBREAK

PLAYSTATION 2

Comparte con tres amigos, vía On-line, una terrorífica visita a Raccoon City



Si resultas mordido por un zombi acabarás convirtiéndote en uno de ellos, sin que tus compañeros lo sospechen.

Conocido antes como *Resident Evil Online*, **Capcom** decidió cambiar el nombre al tiempo que potenciaba el contenido para un solo jugador. La compañía japonesa aún ve verde el mercado *On-line* para **PS2** y ha preferido potenciar la aventura central aunque, por supuesto, con el aliciente de que *Outbreak* sigue siendo una aventura multijugador tan terrorífica como las películas de **George A. Romero**.

RESIDENT EVIL DEAD AIM

PLAYSTATION 2

Mitad shooter en primera persona, mitad aventura todo terror

Esta evolución de la saga *Gun Survivor* nos permitirá por primera vez saltar en todo momento de la vista en primera persona (para disparar) a la cámara cenital (para los *puzzles* y la exploración de los escenarios). Partiendo de una línea argumental sospechosamente parecida a la del *Resident Evil* de **Game Boy Color**, ***Dead Aim*** nos trasladará a un transatlántico de lujo poblado de zombis con los que practicar la puntería.







El barco es una verdadera feria de muestras con todas las mutaciones provocadas por el T-Virus.

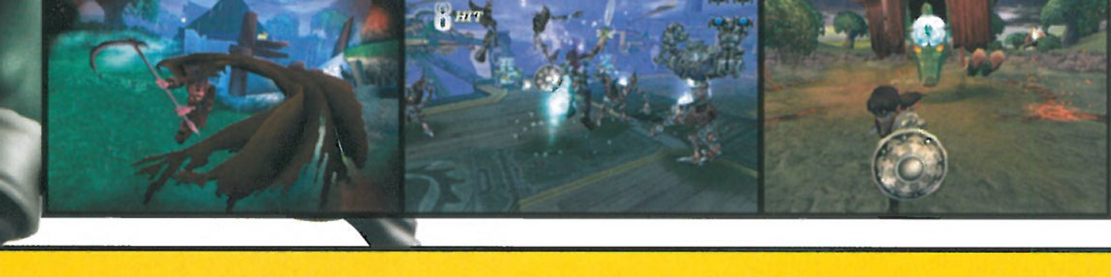
MAXIMO VS. ARMY OF ZIN

PLAYSTATION 2

El sucesor de Sir Arthur se enfrenta a un ejército mecánico

Capcom nos dejó claro que esta nueva aventura de Máximo se distanciará de Ghosts´N Goblins... lo que es una pena.

Una vez más, bajo la batuta creativa del gran **Susumu Matsushita**, **Capcom Digital Ent.** presenta una nueva aventura de **Maximo**, esta vez sin la omnipresente huella de la saga de *Ghosts'N Goblins* (o al menos eso nos aseguron en **Capcom**) y con un protagonista mucho más maduro y poderoso. Eso sí, podéis contar con que seguirá quedándose en calzoncillos cada vez que un enemigo destruya su armadura.



ONIMUSHA 3

PLAYSTATION 2

Capcom ficha a Jean Reno para la última y más bizarra entrega de Onimusha



Atrás han quedado por fin los fondos prerrenderizados. ***Onimusha 3*** se desarrollará en un entorno 100% poligonal, que alternará el **París** actual (¡invadido por demonios japoneses!) con el **Japón** del siglo XVI (¡en donde aparecerá un desconcertado **Jean Reno**!), a lo largo de una impresionante trama repleta de acción.



***Reno** formará equipo con **T. Kaneshiro**.*

ONIMUSHA BLADE WARRIORS

PLAYSTATION 2

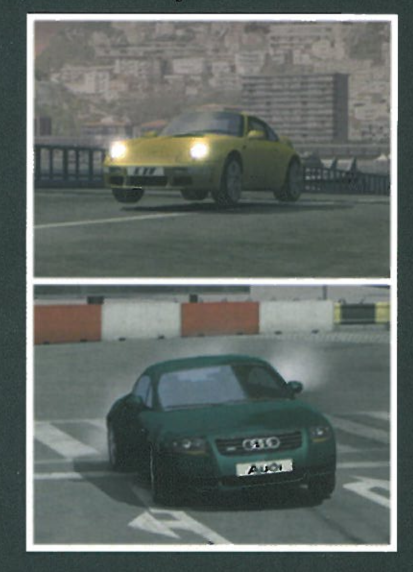
Elige luchador entre el reparto de *Onimusha 1* y *2*, y combate contra tres jugadores simultáneamente en este rotundo *beat'em-up*.



GROUP S CHALLENGE

XBOX

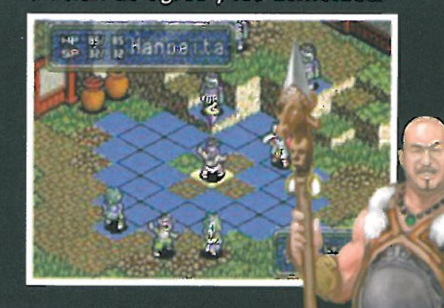
Una exhaustiva selección de vehículos reales (*Renault, Ford, Audi, Nissan, Lotus, Chevrolet...*) te espera en este *arcade* de conducción. Previsto para fin de año.



ONIMUSHA TACTICS

GAME BOY ADVANCE

La saga *Onimusha* se estrena en **GBA** con un *RPG* estratégico al más puro estilo *Vandal Hearts*. En él se narra la cruenta lucha entre un clan de ogros y los demonios.



GOTCHA FORCE

GAMECUBE

Ensambla tus propios robots y guíalos a la batalla. Un juego de acción para niños en la línea de *Pokémon* y similares.



MEGAMAN X7

PLAYSTATION 2

Conmemorando los 15 años de existencia del personaje, la franquicia *Megaman X* se estrena en **PS2** añadiendo un tercer personaje, **Axel**, y gráficos *cell-shading*.



DISNEY'S MAGICAL QUEST 2

GAME BOY ADVANCE

Otro juego de **SNES** que salta a **GBA**. Mantiene la misma mecánica de la primera parte, pero incluye a **Minnie** y un segundo jugador.



TUBE SLIDER!

GAMECUBE

Programado por **NEC**, este vertiginoso *arcade* pretende competir con el *F-Zero GX* de **Namco**, **Sega** y **Nintendo**. Será una difícil tarea.



VIEWTIFUL JOE

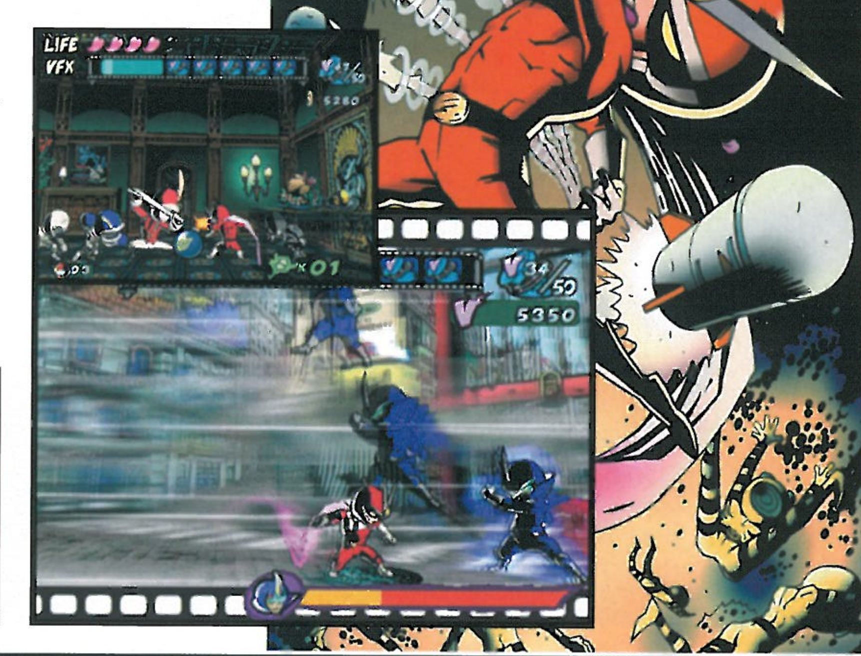
GAMECUBE

Una nueva raza de héroe...

Estética de cómic y mucho humor se dan cita en la última creación de **Atsushi Inaba** (*Steel Battalion*) e **Hideki Kamiya** (*Devil May Cry*). **Joe** es un superhéroe diferente y tremendamente «chulesco». Es capaz de ralentizar y acelerar sus movimientos para destruir a sus enemigos, entre otros muchos poderes. Lo más innovador de este juego es su sorprendente estética gráfica entre 2D y 3D. Será una de las sensaciones de fin de año.



Joe viajará al interior de una película de acción para rescatar a su novia. Allí se convertirá en Viewtiful Joe.



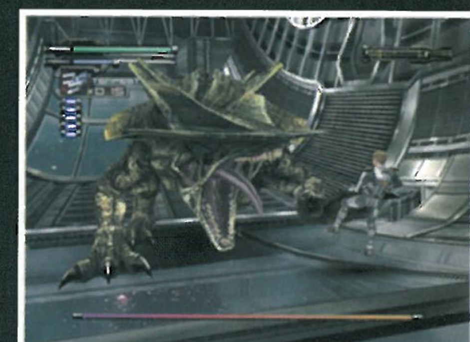
DINO CRISIS 3

XBOX

Capcom le da un nuevo giro de tuerca a la saga Dino Crisis ¡llevándola al espacio!

Una de las grandes exclusivas de la temporada para **Xbox** es este salvaje título. El tercer capítulo de *Dino Crisis* transcurre en una descomunal nave espacial que, tras desaparecer 300 años atrás, regresa de improviso a la **Tierra**. Unos marines reciben la misión de buscar supervivientes en su interior, pero lo que encontrarán es un verdadero ejército de saurios muertos de hambre.







Como único consuelo, los marines dispondrán de un Jet Pack que les permite volar. Algo con lo que no contaron los protagonistas de los anteriores Dino Crisis.

Descubre el mundo siempre en acción de FORTUNA SPORTS & LIFE

Siempre en acción
FS
FORTUNA SPORTS & LIFE
Nº 3 • JULIO 2003 •

Precio 2 €
Ceuta, Melilla y Canarias 2,15 €

+ ocio
LA AGENDA MÁS COMPLETA
CON CINE, MÚSICA, ARTE, CONCIERTOS, LOCALES NOCTURNOS, LIBROS, TEATRO…

deporte extremo
FLYSURF
NUESTRAS COSTAS SE LLENAN DE COMETAS

100 AÑOS DE TOUR
TODOS CONTRA ARMSTRONG

Ángeles de Charlie
LAS TRES DETECTIVES AL LÍMITE
CAMERON DIAZ EL ÁNGEL MÁS ESPECTACULAR

viaje
TRANCOSO UN PARAISO ALTERNATIVO
caipiriñas y sol en la costa brasileña

cyberjuegos
FERIA E3 AVANCE DE LA TEMPORADA
los mejores juegos y todas las tendencias

música
BEYONCÉ KNOWLES AHORA SOLISTA
nueva aspirante a superstar pop

NARANJO DE BULNES
TODOS LAS RUTAS PARA SUBIR A LA MÍTICA MONTAÑA

COLIN FARRELL
UN IRLANDÉS QUE TRIUNFA EN HOLLYWOOD

SELECCIÓN DE WATERPOLO
CÓMO HAN CONSEGUIDO SER UNOS CAMPEONES

NATALIA VERBEKE
NOS PRESENTA SU NUEVA PELÍCULA

ENTREVISTA
CARLOS MOYÀ, EL MEJOR SAQUE DEL TENIS ESPAÑOL

¡YA A LA VENTA! POR SÓLO 2 euros

CADA MES



Nueva, única y diferente









Una publicación mensual de Ediciones Reunidas GRUPO ZETA

NBA JAM

PS2 - XBOX

Esta franquicia ha sido como una religión en **EE.UU.** por lo que podréis comprender la expectación causada en el **E3** ante la presentación del primer *NBA Jam* para **PS2**. Había colas para jugar...



SX SUPERSTAR

PS2 - GAMECUBE - XBOX

Desde **Londres** nos llegará este simulador de *Supercross*, donde no faltarán acrobacias suicidas. Aunque por encima de todo, se centrará en ofrecer la mejor carrera vista hasta la fecha.



URBAN FREESTYLE SOCCER

PS2 - GAMECUBE - XBOX

El esperado simulador de fútbol callejero también hizo aparición en el **E3**. Por cierto, ya os podemos adelantar que en **SJ** ¡hemos puesto voz a uno de los equipos!





***Jorge** y **Jasón**, los tíos con mas «Actitud» de **SuperJuegos** han puesto voz a uno de los equipos de **Urban Freestyle**.*

ALIAS

PS2 - XBOX

Acompaña a Jennifer Garner en una aventura inspirada en la popular serie de TV

Uno de los grandes reclamos del stand de **Acclaim** era ver la adaptación de *Alias*, una serie de gran popularidad en **EE.UU.** y que actualmente se emite en Tele 5. En los últimos meses ya os hemos hablado sobre este prometedor juego de espionaje, en el que encarnarás a **Sidney Bristow**, la espía de los mil disfraces y toda una experta en artes marciales.





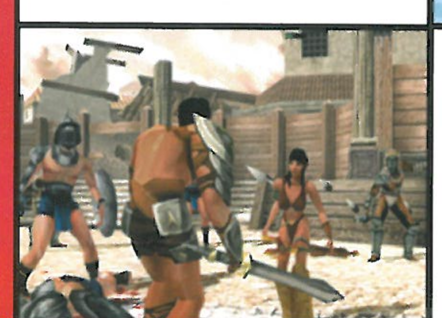
En el E3 se pudo disfrutar de una versión prácticamente terminada de esta fantástica adaptación de la serie de TV.

GLADIATOR: SWORD OF VENGEANCE

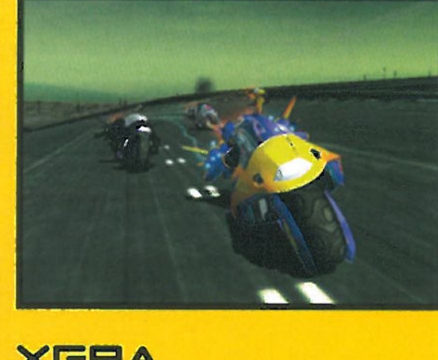
PS2 - XBOX

Ave jugador, los que van a morir te saludan...

Las oficinas de **Acclaim** en **Manchester** firman este contundente *beat'em-up* que te trasladará a los tiempos del Imperio Romano. En el pellejo del gladiador más temido de El Coliseo, tendrás que combatir a otros profesionales de la arena además de un amplio repertorio de seres mitológicos. Definido por sus creadores como un homenaje al *Peplum* (las películas de romanos), ***Gladiator*** ofrecerá una cuidada representación de la **Roma** Antigua y sobre todo, mucha sangre.



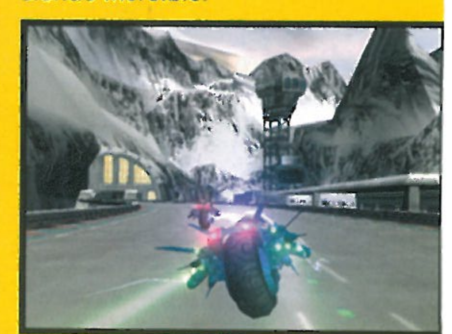
*Los esqueletos vivientes de **Jasón** y los Argonautas son sólo uno de los múltiples guiños al cine de romanos que ofrecerá este juego.*



XGRA

PS2 - GAMECUBE - XBOX

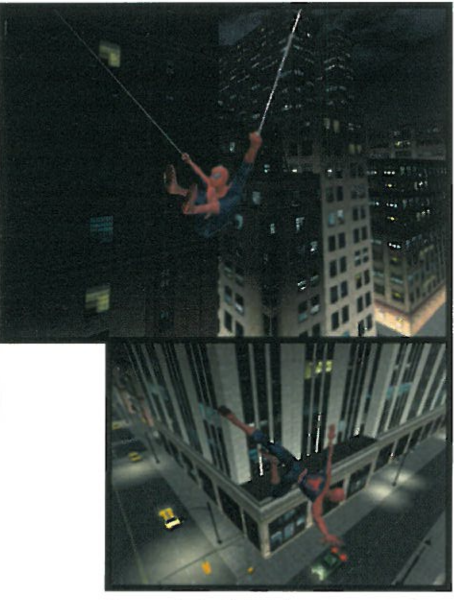
Pese a que el contundente efecto del turbo se ha suavizado finalmente (pensando quizás en los usuarios de estómago más débil), la última entrega de la saga *Extreme-G* no decepcionó a los asistentes al **E3**. Su sensación de velocidad sigue siendo increíble.



SPIDER-MAN 2

PS2 - GAMECUBE - XBOX - GBA

El nuevo juego de Spidey no llegará hasta el 2004...



Aunque todavía habrá que esperar cerca de un año para ver el juego y la película, ***Activision*** *mostró en el* ***E3*** *cómo será el motor gráfico de* ***Spider-Man 2****.*

Pero ya se pudo disfrutar de un pequeño aperitivo en el stand de **Activision**, consistente en una *demo* técnica para **PS2**. Gracias a un nuevo motor gráfico, los programadores de **Treyarch** han conseguido que **Spidey** se mueva con entera libertad por **Manhattan**, descendiendo desde la cima del rascacielos más alto del *skyline* hasta la acera y sin cargas de por medio. El nuevo videojuego del trepamuros de **Marvel** estará basado en la nueva película (por el momento titulada *The Amazing Spider-Man*), que llegará a los cines en el 2004. **Tobey McGuire** repetirá como **Spidey**, mientras que **Alfred Molina** interpretará al carismático **Dr. Octopus**.



X-MEN LEGENDS

PS2 - GAMECUBE - XBOX

El primer *RPG* inspirado en el universo *X-Men* te permitirá formar un equipo tras elegir entre 15 mutantes diferentes y jugar solo o en compañía de tres amigos más.

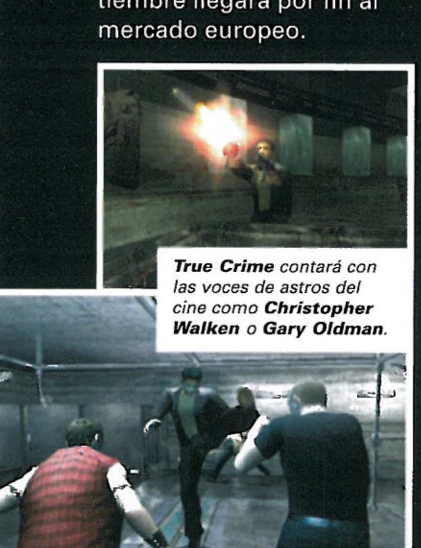


El boom de los personajes ***Marvel*** *beneficiará sin duda a* ***Activision****, la compañía que apostó por ellos desde hace años.*

TRUE CRIME: STREETS OF L.A.

PS2 - XBOX - GAMECUBE

Luxoflux ha tomado elementos de *Grand Theft Auto, The Getaway* y el cine de artes marciales para crear uno de los títulos más esperados del año. En septiembre llegará por fin al mercado europeo.



True Crime *contará con las voces de astros del cine como* ***Christopher Walken*** *o* ***Gary Oldman****.*

SHREK 2

PS2 - GAMECUBE - XBOX

El filme de animación de 2004 contará con su videojuego

Al igual que en el caso de *Spider-Man 2*, **Activision** no tuvo reparos en mostrar otra de sus grandes apuestas para el verano del 2004. ***Shrek 2*** estará basado en la película de animación que aún no han acabado de producir los estudios **Dreamworks**, y con la que esperan repetir el éxito de crítica y público de la primera parte. Con una mecánica semejante a la del clásico *The Lost Vikings*, el videojuego de ***Shrek 2*** permitirá controlar al ogro verde, el asno, el hombre de jengibre y reconocibles personajes de cuentos de hadas para formar equipo. Cada uno de ellos posee habilidades diferentes que el jugador deberá aprender a combinar. Lo visto en el **E3** fue muy divertido.





La mecánica de este juego recuerda a The Lost Vikings. Cada uno de los integrantes del grupo posee una habilidad. Tendrás que ir combinando todas ellas para sortear los obstáculos.



PITFALL HARRY

PS2 - GAMECUBE - XBOX

Uno de los grandes mitos de **Atari 2600** renace para el siglo XXI en forma de *arcade* de plataformas 3D. Pero que no teman los amantes del original: en ***Pitfall Harry*** también encontraréis las clásicas lianas, cocodrilos, los escorpiones, etc.



FULL THROTTLE: HELL ON WHEELS

PLAYSTATION 2 - XBOX

La secuela de aquella inolvidable aventura gráfica de 1995 conserva el *look* gráfico y el peculiar interfaz del original, aunque ahora todo discurra en un moderno entorno tridimensional y se haya añadido un toque de *beat'em-up* para atraer a un número mayor de usuarios. ¿Estás preparado para reencontrarte, este Invierno, con **Ben** el motero?





GLADIUS

PLAYSTATION 2 - XBOX

LucasArts ha invertido mucho tiempo y recursos en este *RPG*, que se desarrolla en las postrimerías del Imperio Romano. Elige entre dos personajes, **Úrsula** (hija de un jefe bárbaro) y **Valens** (el mejor gladiador de **Roma**) y prepárate para combatir a un malvado Dios Antiguo a lo largo de más de 36 horas de juego (con cada personaje).





STAR WARS

JEDI KNIGHT: JEDI ACADEMY

XBOX



Tras el entrenamiento en la Academia Jedi (situada en Yavin 4) dará comienzo la verdadera aventura.

Crea desde cero tu propio caballero Jedi

Elige tu raza, género, rostro, vestimenta, atributos físicos e incluso el color de tu sable láser, y comienza tu instrucción en la academia *Jedi*, bajo la tutela de **Luke** y **Kyle Katarn**. Mejora tus habilidades a lo largo de las misiones y prepárate para enfrentarte a enemigos tan poderosos como **Rancor**. **LucasArts** y **Raven** dan un paso más en su asociación para crear un juego que hará historia en **Xbox**.



KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC

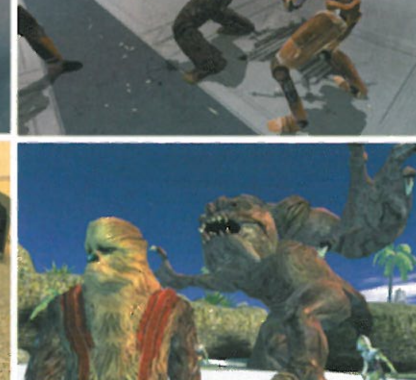
STAR WARS

XBOX

400 años antes del Episodio I… La guerra entre los Sith y los Jedi está a punto de empezar

Los co-creadores de **Neverwinter Nights**, **BioWare Corp.**, firman uno de los *RPG* más esperados del año. En los albores del universo *SW*, ***Knights Of The Old Republic*** narra las primeras disputas entre los *Jedi* y la orden *Sith*. Tras elegir personaje, será el jugador quien elija su destino: servir al bien o al Lado Oscuro de La Fuerza.







STAR WARS

R. SQUADRON III: REBEL STRIKE

GAMECUBE



Como extra, **Factor 5** ha añadido el Rogue Leader de **GC** enterito, en modo Cooperativo.



La nueva e increíble obra maestra de Factor 5

Esta nueva joya de fabricación alemana ofrece un nuevo paquete de 13 impresionantes misiones basadas en la trilogía clásica de *Star Wars*. Conducirás un *airspeeder* por los bosques de *Endor* (en primera o tercera persona), liberarás a **Leia** de la Estrella de la Muerte y destruirás un AT-AT con la ayuda de un sable láser y una granada termal. Como extra, incluye el *Rogue Leader* entero para dos jugadores.

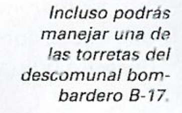
SECRETS WEAPONS OVER NORMANDY

PLAYSTATION 2 - XBOX

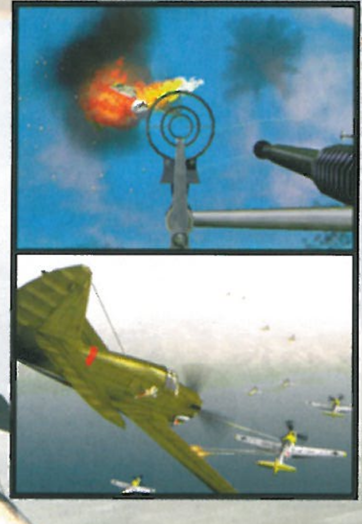
Participa en las batallas aéreas más decisivas de la II G.M., desde el frente ruso hasta el Pacífico

Desarrollado por **Lawrence Holland**, responsable de los míticos *Secret Weapons Of The Luftwaffe, X-Wing* y *TIE Fighter*, este simulador de vuelo con alma de *arcade* permitirá revivir algunos de los duelos aéreos más apasionantes de la II Guerra Mundial, a bordo de clásicos de la talla del *P-38 Lighting* o el innovador *Me262* alemán. La firma de **Holland** es garantía de que nos espera algo grande.





Incluso podrás manejar una de las torretas del descomunal bombardero B-17.



WRATH UNLEASHED

PLAYSTATION 2 - XBOX

Tan contentos quedaron en **LucasArts** con el último *Indiana Jones* que decidieron encargar a sus creadores, **The Collective**, este nuevo proyecto. ***Wrath Unleashed*** es un juego de acción y estrategia para uno o dos jugadores en el que podremos controlar a diversos Dioses y criaturas mitológicas. Un juego diferente para usuarios con cabeza.





ARMED & DANGEROUS

XBOX

Prepárate para conocer a los *Lionhearts*, el grupo de justicieros más impresentable de la historia. Dotado de tanta acción como sentido del humor, ***Armed & Dangerous*** ofrecerá 21 misiones de pura acción protagonizadas por tipos tan peculiares como un minero escocés y un androide adicto al té. Definitivamente, un *shooter* diferente.

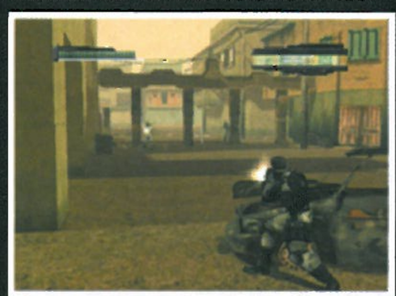




KILL SWITCH

PLAYSTATION 2 - XBOX

Nuevo juego de acción en primera persona con seis misiones divididas en 18 niveles diferentes.



R: RACING EVOLUTION

PS2 - GAMECUBE - XBOX

Nuevo juego de coches diseñado por los creadores de las sagas *Ridge Racer* y *Moto GP*.



EXTREME FORCE

PS2 - GAMECUBE - XBOX

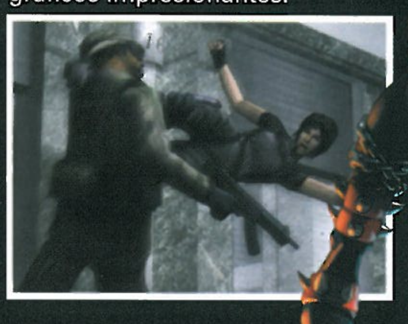
Un juego de acción en primera persona donde deberemos emular a las fuerzas de la ley.



BREAKDOWN

XBOX

Esta nueva aventura de acción de **Namco** para **Xbox** ofrece unos gráficos impresionantes.



TIME CRISIS 3

PS2

Regresa el juego de pistola por excelencia

La tercera entrega del juego de las salas de máquinas recreativas de **Namco** cuenta con soporte para la pistola *G-Con 2*. Cuenta con tres protagonistas y permite cambiar de arma sin perder la anterior mientras tengamos munición para la misma.



Los tres personajes se enfrentarán a cientos de enemigos armados con sus pistolas.

SPAWN

PLAYSTATION 2 - GAMECUBE - XBOX

El antihéroe del cómic regresa como protagonista

Todd McFarlane, el dibujante creador de *Spawn*, estará muy contento con esta producción de **Namco**, ya que representa fielmente el espíritu de los cómics que protagoniza el antihéroe por excelencia. Con una fuerza sobrehumana, sus técnicas de combate cuerpo a cuerpo, su amplio arsenal y sus poderes infernales, **Spawn** se enfrentará a los malvados que le convirtieron en el desecho humano que es.



*El personaje creado por el dibujante **Todd McFarlane** regresa como protagonista principal.*

I-NINJA



PS2 - GAMECUBE

Una de las grandes sorpresas del **E3** ha sido este título desarrollado por los ingleses de **Argonaut**, donde el protagonista principal es un pequeño *ninja* armado con *katana* y *shurikens*.



El simpático ninja protagonista deberá enfrentarse a enemigos de lo más curioso.

TALES OF SYMPHONIA

GAMECUBE

El nuevo título de la saga *Tales* aporta rol del bueno en una consola que se encuentra bastante abandonada de juegos de este género. Su *look* manga y la divertida historia son sus bazas fundamentales.





Las animaciones cuentan con un aire manga muy pronunciado, lo mismo que el resto del juego.

BILLY WATCHER AND THE GIANT EGG

GAMECUBE

Vuelve la magia de Yuji Naka y el Sonic Team

La primera creación original de **Sonic Team** desde los tiempos de **Saturn** atrajo de inmediato la atención de los visitantes del stand de **Sega**. Y no sólo por sus encantadores y coloristas gráficos, sino por su gran originalidad. Gracias a un disfraz de pollo, el joven **Billy** posee el control de unos gigantescos huevos mágicos que son la llave para devolver la luz a su mundo, invadida por un diabólico rey empeñado en envolver al país en tinieblas. En el interior de los huevos descubrirá criaturas mágicas, con nuevos y sorprendentes poderes. ¿Logrará el pollo **Billy** hacer historia al igual que **Sonic**? El tiempo lo dirá...



VIRTUAL ON MARZ

PS2

Esta popular (al menos en **Japón**) saga de mechas vivirá una nueva entrega, la primera en **PS2**, conservando los explosivos duelos entre robots del original y nuevos modos.



VECTORMAN

PS2

El protagonista de uno de sus últimos lanzamientos para **Mega-Drive** regresa 8 años después para impartir justicia en **PS2**.



SEGA GT ONLINE

XBOX

Hasta seis jugadores podrán competir simultáneamente, vía *On-line*, en este hiperrealista simulador de conducción.



SONIC BATTLE

GBA

A través del *Link Cable*, de uno a cuatro jugadores podrán decidir quién de los personajes del universo **Sonic** es más fuerte.



ALTERED BEAST

PS2

Tras *Shinobi*, **Sega** actualizará otro de sus grandes clásicos; nada menos que ***Altered Beast***. La leyenda del hombre mutante inspirará un brutal *beat'em-up*.







OTOGI - MYTH OF DEMONS

XBOX

Uno de los juegos más impresionantes de todo el **E3**. Basado en el folklore japonés, este *beat'em-up* te enfrentará a todo un ejército de descomunales demonios.

SONIC HEROES

PS2 - GAMECUBE - XBOX

Un trío demoledor: Sonic, Tails y Knuckles

Sonic debutará en **PS2** y **Xbox** (ya es un viejo conocido de los usuarios de **GC**) con su mayor aventura hasta la fecha. Una odisea de velocidad y plataformas que exigirá la participación de los tres personajes controlados simultáneamente por un único jugador. Una innovadora mecánica de equipo traerá un vendaval de aire fresco a la saga.



TIGRE Y DRAGÓN

PS2 - GBA

La oscarizada película de **Ang Lee** inspira un *beat'em-up* repleto de golpes y acrobacias sobrehumanas.



GHOST RECON ISLAND THUNDER

XBOX

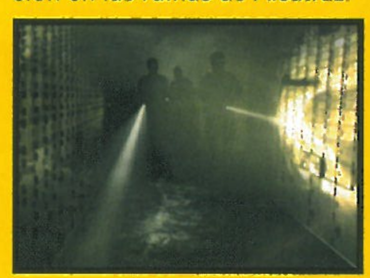
Un *shooter* en primera persona surgido de la mente de **Tom Clancy**. Incluye juego *On-line* y descargas desde **Xbox Live**.



RAINBOW SIX 3

XBOX

Más *arcade* que sus antecesores, este nuevo *Rainbow Six* incluirá una emocionante misión en las ruinas de *Alcatraz*.



LOS ÁNGELES DE CHARLIE

PS2 - GAMECUBE

Cameron Diaz, **Lucy Liu** y **Drew Barrymore** protagonizan un *beat'em-up* al estilo de las dos películas.

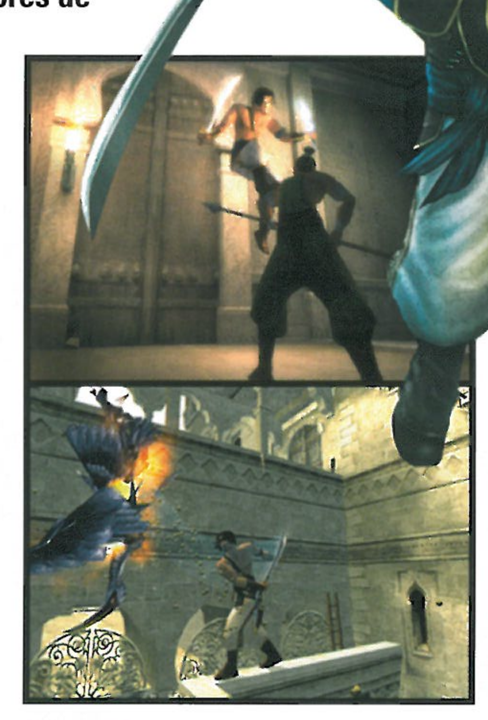


PRINCE OF PERSIA: THE SANDS OF TIME

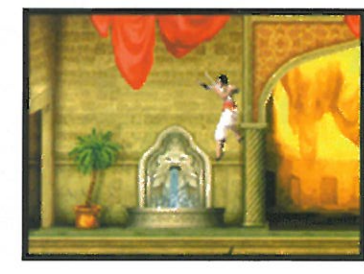
PS2 - GAMECUBE - XBOX - GBA

Jordan Mechner y los autores de Splinter Cell reinventan el gran clásico de 1989

Uno de los juegos que más dio que hablar en este **E3** fue sin duda esta nueva versión del clásico de **Jordan Mechner**. Apoyado por un equipo de talento probado (de hecho, su última obra ha sido el *bestseller Splinter Cell*), **Mr. Mechner** ha actualizado *Prince Of Persia*, con gráficos colosales y dotando al protagonista de una agilidad digna de **Douglas Fairbanks** y dominio total sobre el tiempo. Al igual que el gato protagonista de *Blinx*, el jugador tiene ahora la potestad de rebobinar y repetir la acción en caso de una mala caída.



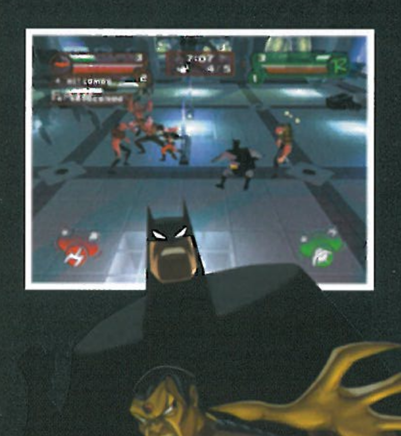
*La versión **GBA** se asemeja un poco más al clásico con el que **Mechner** sorprendió a la industria en el año 1989.*



BATMAN: RISE OF SIN TZU

PS2 - GAMECUBE - XBOX

El señor de la noche regresa con una sorpresa



Esta no es otra que el nacimiento de un nuevo personaje, **Sin Tzu**, creado en exclusiva para este juego por el prestigioso ilustrador **Jim Lee**, el cual estuvo presente en el stand de **Ubi Soft** firmando dibujos. En cuanto al juego, es un adictivo *beat'em-up* de la vieja escuela, inspirado en el *look* de la popular serie de animación de la **Warner**.



XIII

PS2 - GAMECUBE - XBOX

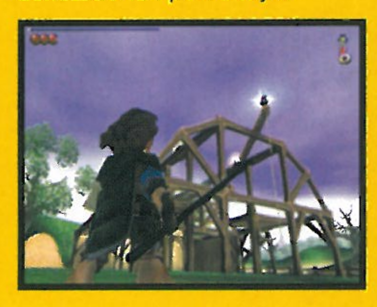
Basado en un cómic belga, ***XIII*** es un *shooter* en primera persona realmente original, en el que la estética de tebeo va mucho mas allá del uso de *cell-shading*. La pantalla de juego se va llenando de onomatopeyas y viñetas que logran hacerte creer que protagonizas un cómic.



THE HOBBIT

PS2 - GAMECUBE - XBOX

El antecesor de la trilogía de *El Señor De Los Anillos* aterriza en consola en forma de aventura que combina acción con plataformas y resolución de *puzzles*. Su aspecto es muy simpático, ya que se han achatado los personajes.



SPYRO 3

GAME BOY ADVANCE

El dragón protagonista de esta conocida saga aterriza por tercera vez en **Game Boy Advance** con una versión que sigue la misma línea que sus antecesoras; es decir, plataformas y acción, todo ello visto desde una perspectiva isométrica.



EXPEDIENTE X

PLAYSTATION 2

Acompaña a los agentes especiales del FBI, **Fox Mulder** y **Dana Scully**, en una aventura al estilo *Resident Evil* donde deberás resolver un nuevo caso de misterio mediante tu inteligencia y sus pistolas.



EL SEÑOR DE LOS ANILLOS LA TRAICIÓN DE ISENGARD

PLAYSTATION 2

Vivendi también apuesta por la acción en tres dimensiones

Basado en el segundo libro de la trilogía *La Traición De Isengard*, el juego ofrece pura acción en tres dimensiones al estilo del título de **EA** que estaba inspirado en la película. Podremos controlar a todos los personajes conocidos como **Aragorn**, **Legolas** o el enano **Gimli**, los cuales se enfrentarán a cientos de orcos por conseguir la posesión del anillo único.





La Traición De Isengard está basada en el segundo libro de la trilogía de El Señor De Los Anillos.

SWAT GLOBAL STRIKE FORCE

PLAYSTATION 2 - XBOX

El futuro de las fuerzas especiales de la policía

Sierra, el conocido productor durante muchos años de aventuras gráficas para **PC**, ofrece un nuevo juego de acción en primera persona que nos ofrece la posibilidad de emular a las fuerzas especiales de la policía en el año 2014. Una de las características principales de este juego es el sistema de reconocimiento de voz que nos permitirá controlar a nuestro equipo mediante micrófono USB.



El entorno tridimensional está muy cuidado, lo mismo que el diseño de los personajes.



JUDGE DREDD

PLAYSTATION 2 - XBOX

En la nueva aventura del héroe del cómic, **Juez Dredd**, deberemos enfrentarnos al malvado **Dr. Death**.



BUFFY 2

PS2 - GAMECUBE - XBOX

La cazavampiros más conocida de la televisión se enfrenta a su segunda aventura para consola.



FALLOUT

PLAYSTATION 2 - XBOX

Aunque el juego original de **PC** era un título de rol, la versión para consola es todo acción y disparos.



LOS SIMPSON HIT & RUN

PS2 - GAMECUBE - XBOX

Este nuevo título de **Vivendi** es una especie de *Grand Theft Auto* protagonizado por los simpáticos **Simpson**.



CHAIN GANG

PLAYSTATION 2 - XBOX

Este título de **Eidos** protagonizado por un perro y un conejo unidos por una cadena ha sido una de las grandes sorpresas.





BACKYARD WRESTLING

PLAYSTATION 2 - XBOX

Esta modalidad de lucha salvaje, muy conocida en **Estados Unidos**, ha sido perfectamente recreada por los chicos de **Paradox**.



DEUS EX INVISIBLE WAR

XBOX

El conocido juego en primera persona para **PC** pasa a consolas en esta versión para **Xbox**.



LEGACY OF KAIN: DEFIANCE

PLAYSTATION 2 - XBOX

Una tercera entrega más salvaje que las anteriores



Los poderes mágicos de los personajes han aumentado mucho.

Los dos protagonistas de las anteriores versiones (**Kain** y **Raziel**) pueden ser controlados en esta nueva entrega, aunque nunca al mismo tiempo, ya que uno aparecerá en ciertos niveles mientras que el otro lo hará en el resto. Ambos vampiros seguirán alimentándose de la sangre de sus enemigos para recuperar energía. Además, sus poderes mágicos han aumentado, apareciendo nuevos hechizos bastante espectaculares. Los desarrolladores de **Crystal Dynamics** también han variado el sistema de combate, ahora mucho más completo y siendo más fácil enfrentarse a varios enemigos a la vez en batallas muy rápidas.

THIEF

XBOX

La potencia gráfica de **Xbox** ha permitido a **Eidos** convertir este conocido juego de **PC** donde encarnaremos a un ladrón medieval.



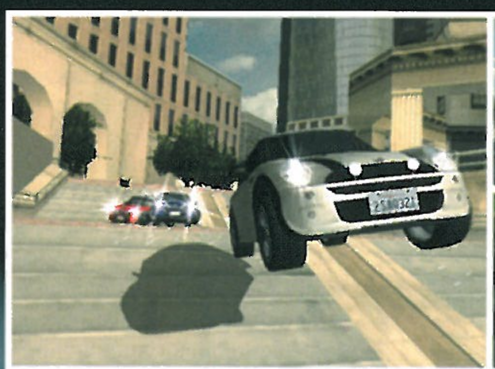
*Los efectos de luz están muy bien conseguidos, aprovechando la potencia gráfica de **Xbox**.*

THE ITALIAN JOB

PLAYSTATION 2 - GAMECUBE - XBOX - GAME BOY ADVANCE

La nueva película de coches de Hollywood también contará con su propio juego

Desarrollado por **Climax**, este juego está basado en el *remake* de la película del mismo nombre que se estrenará dentro de pocos meses. Protagonizada por **Mark Wahlberg**, **Edward Norton** y **Charlize Teron**, su argumento consiste en la historia de tres jóvenes que deben robar 28 millones de dólares en oro de un banco de la californiana ciudad de **Los Ángeles**. En el juego tendrás que superar 15 misiones subido en un coche.









FIRE WARRIOR

PLAYSTATION 2

Acción futurista en primera persona

La saga *Warhammer 40.000*, muy conocida por los amantes de los juegos de rol de tablero, cuenta con un nuevo título para consola. En esta ocasión se trata de un juego de acción en primera persona que se desarrolla en escenarios futuristas repletos de malvados enemigos.



Los espectaculares gráficos de los escenarios te llevarán a un futuro no muy lejano.

BUSCANDO A NEMO

PLAYSTATION 2 - GAMECUBE - XBOX - GBA

La última película de Pixar llega a las consolas

La película de **Pixar** contará con dos juegos diferenciados de distinto género: aventura y puzzles.

THQ publicará dos títulos diferentes basados en la nueva película de **Pixar**, ***Buscando A Nemo***. Protagonizada por **Nemo** y sus amigos **Marlin** y **Dori**, transcurre en el fondo del mar donde nuestros protagonistas deberán cumplir distintas misiones. El primer juego es una aventura completa en tres dimensiones, mientras que el segundo título consiste en un compendio de *puzzles* y minijuegos.

MX UNLEASHED

PLAYSTATION 2 - XBOX

Las más alocadas carreras de motos de trial



El modelado de las motos es muy bueno.

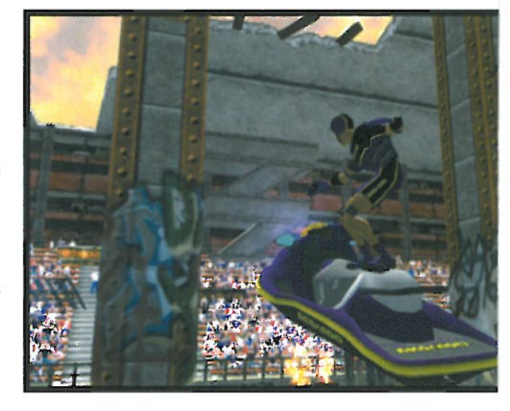
A la ya conocida versión para **GameCube**, **THQ** acaba de añadir las respectivas versiones para **PlayStation 2** y **Xbox**. Los gráficos no han variado, manteniéndose toda la jugabilidad del título original. Ideal para los amantes del deporte del motociclismo en cualquiera de sus vertientes.

SPLASHDOWN 2

PLAYSTATION 2

Nueva entrega del simulador de motos de agua

Si la primera entrega resultó ser uno de los mejores simuladores de motos de agua del mercado, esta segunda parte promete superarla gracias a sus gráficos mejorados. Este nuevo juego de **Rainbow Studios** cuenta con veinte circuitos diferentes, tanto en interior como al aire libre, y permite realizar más de 75 acrobacias a cada cual más espectacular.



FULL SPECTRUM WARRIOR

XBOX

El juego más realista de las fuerzas especiales

Exceptuando *America's Army* de **PC**, éste es el videojuego más realista que encontrarás basado en las fuerzas especiales del ejército de **Estados Unidos**. Gráficamente, los desarrolladores han exprimido al máximo la potencia de **Xbox** para ofrecer un juego espectacular en todos los sentidos, tanto en el modelado de personajes como de escenarios.



*El diseño de personajes y escenarios es de lo mejor que hemos podido ver en este último **E3** para **Xbox**.*

TAK AND THE POWER OF JUJU

PS2 - GAMECUBE - GAME BOY ADVANCE

Nueva mascota consolera para los más pequeños

En todas las ferias **E3** aparece una nueva mascota consolera. Este año le ha tocado el turno a **Tak**, un simpático personajillo que se asemeja a un aborigen del **Amazonas**. Se trata de un juego de plataformas puro y duro, donde debemos recuperar las piedras Luna que le han sido sustraídas al *Shaman* de la tribu por un ente desconocido.



Los personajes y enemigos son muy simpáticos.



NINJA GAIDEN

XBOX

El esperado ***Ninja Gaiden*** está cada vez más cerca de ver la luz. Aunque sólo pudimos ver secuencias cinemáticas del mismo, éstas eran impresionantes.



Las secuencias cinemáticas son impresionantes gracias al alto grado de detalle conseguido por la gente de Tecmo.

FATAL FRAME 2

PLAYSTATION 2

Con estas gemelas lo pasarás de miedo... de verdad



Con este juego es posible pasar unas cuantas horas de terror del bueno sin moverse de casa.

Con el subtítulo de ***Crimson Butterfly***, esta secuela del popular *Survival Horror* de **Tecmo**, ofrece una historia aún más terrorífica que la del original. Protagonizado por las gemelas **Mio** y **Mayu**, deberás armarte con una cámara fotográfica para atrapar el alma de los inmundos seres y fantasmas que pueblan una aldea abandonada.

DOA ONLINE

XBOX

La versión *On-line* para **X-Box Live** de *Dead Or Alive* ofrecerá nuevos luchadores y escenarios, permitiendo que te enfrentes contra jugadores de todo el planeta.





KEMCO

ROGUE OPS

PLAYSTATION 2 - GAMECUBE - XBOX

Ya lo dice el refrán, «chica peligrosa vale por dos...»

Nicola Conners es la nueva protagonista de este divertido juego de espionaje al estilo de *Splinter Cell* de **Ubi Soft**. La acción se desarrolla a lo largo de ocho largas y peligrosas misiones donde deberemos acabar con **Omega 19**, una misteriosa organización terrorista a la que se lleva intentando desmantelar desde hace unos cuantos años. Los gráficos de este título son impresionantes, sobre todo en lo que se refiere al juego de luces y sombras, ya que las mismas son de los mejorcito que hemos podido ver para consola en los últimos años.



Las ocho largas misiones son muy variadas y cuentan con objetivos a cumplir de muy diversa índole, contando con unos gráficos alucinantes.

KOEI

DYNASTY TACTICS 2

PLAYSTATION 2

La compañía nipona **Koei** lanza un nuevo juego de estrategia basado en su saga *Dynasty Warriors*, que ofrece simulación táctica por turnos con hasta tres veces más estrategias.

NAVAL OPS: WARSHIP GUNNER

PLAYSTATION 2

La saga *P.T.O.* alcanza otro nivel de juego en este simulador naval, donde se combina la estrategia con la acción puramente dicha, ya que debemos dirigir a nuestras unidades en combate.



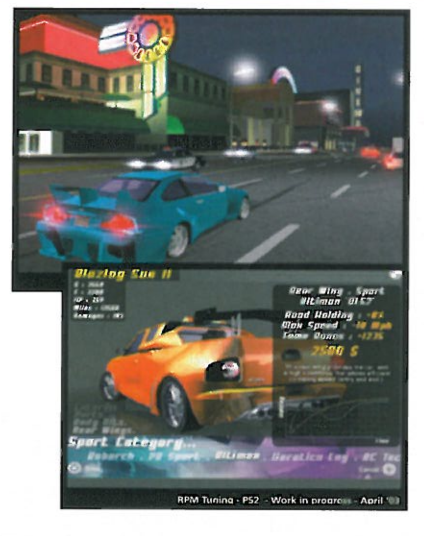
SNIPER ELITE

Un duelo de francotiradores entre las ruinas de Berlín

PLAYSTATION 2 - XBOX


Sniper Elite - PS2 - without FX - Work in progress - April '03

Rebellion (*Alien Vs. Predator*) ha unido la mecánica *Stealth* de un *MGS* a un *shooter* de francotiradores para narrar el enfrentamiento entre un *sniper* alemán (contratado por la OSS americana) y la inteligencia soviética, la temible KVVD, durante los últimos días de la II Guerra Mundial. Las ruinas de **Berlín** serán el escenario del primer episodio de la Guerra Fría, un duelo que decidirá el destino de **Europa**. Hasta el 2004 no sabremos cómo acaba.


RPM Tuning - PS2 - Work in progress - April '03

RPM TUNING

Personaliza al máximo cada vehículo

PLAYSTATION 2

La pasión por el *tuning* también se ha extendido a **Wanadoo**, en un *arcade* de conducción con cifras aplastantes: 1.382.976 elementos decorativos para acoplar al coche, 221.184 utensilios mecánicos, 50 millas de circuitos, 7 clases de competiciones y toda la velocidad y espectacularidad de las carreras ilegales.



IRON STORM

Combate en un siglo XX totalmente alternativo

PLAYSTATION 2

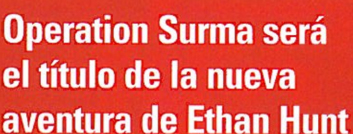
El otro *shooter* presentado por **Rebellion** en el **E3** nos presenta una visión totalmente alternativa de lo que fue el siglo XX. Es 1964, la I Guerra Mundial aún no ha acabado, un tirano se ha hecho con el control del ejército soviético y planea invadir toda el continente europeo. A través de 19 emocionantes niveles tendrás que enfrentarte a sus tropas, en el modo Historia. Y por supuesto, incluirá diversos modos multijugador, incluyendo juego *On-line*.

IronStorm - PS2 - Work in progress - April '03

IronStorm - PS2 - Work in progress - April



ATARI



MISSION IMPOSSIBLE

[PS2 - XBOX]

Operation Surma será el título de la nueva aventura de Ethan Hunt

Las nuevas andanzas de **Ethan Hunt** recuerdan mucho, casi demasiado, a Splinter Cell.



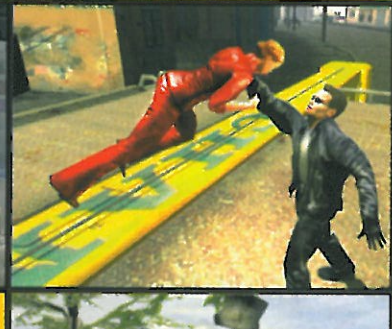
La franquicia cinematográfica de **Tom Cruise** vivirá una nueva adaptación a consola, en este caso bajo una clara inspiración del *Splinter Cell*. Los puntos en común entre ambos títulos son evidentes (empezando por los gráficos y terminando por las nuevas habilidades del protagonista, sospechosamente parecidas a las de **Sam Fisher**), pero este *Mission Impossible* se desmarcará con misiones basadas en las dos películas de del mismo nombre, como por ejemplo, en la célebre visita a la cámara acorazada, en la que descenderás ayudado por cables.

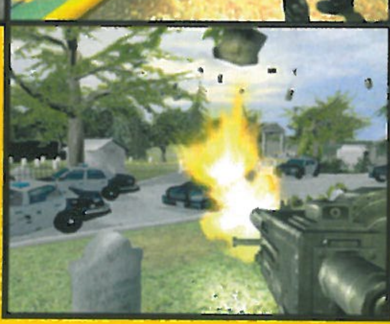
TERMINATOR 3: RISE OF THE MACHINES

La película del año ya tiene su propio videojuego

PS2 - XBOX - GC - GBA







Atari aprovechó el **E3** para presentar en sociedad la esperada adaptación de la nueva película de *Terminator*. Acompaña al clon poligonal de **Arnold Schwarzenegger** en este *shooter* con segmentos de *beat'em-up* y que contará con secuencias de vídeo exclusivas, rodadas por **Jonathan Mostow** y protagonizadas por **Arnie**. Lanzamiento, en 2004.

Rise Of The Machines *incluirá peleas a lo Tekken con mecánica de shooter.*

ROADKILL

PS2 - GAMECUBE - XBOX

Pilota más de 30 vehículos por ciudades devastadas por la hecatombe nuclear, combatiendo a otras bandas.



SPY HUNTER 2

PS2 - GAMECUBE - XBOX

La exitosa actualización del clásico de **Midway** continúa con un nuevo vehículo, aún más rápido y destructivo.



FREESTYLE METAL X

PS2 - GAMECUBE - XBOX

Música de *Megadeth*, *Motörhead* y *Motley Crue* para un simulador de *motocross* donde podrás hacer mil acrobacias.



FREAKY FLYERS

PS2 - GAMECUBE - XBOX

Un simpático *arcade* aéreo con 14 personajes diferentes y multitud de modos de juego para elegir: vuelo acrobático, combate multijugador...



ESPIONAGE

PS2 - GAMECUBE - XBOX

El espía psíquico de Midway



La originalidad de ***ESPionage*** radica en su protagonista, un espía dotado de poderes psíquicos (telequinesia, piroquinesia, control mental...) con los que neutraliza a sus enemigos y logra infiltrarse en las instalaciones más vigiladas. Con este título, **Midway** propone una vuelta de tuerca más al popular género del *Tactical Espionage Action*.

__Nick Geller__, el protagonista de __ESPionage__, es un poderoso psíquico capaz de mover objetos y encender fuego con el poder de su mente.



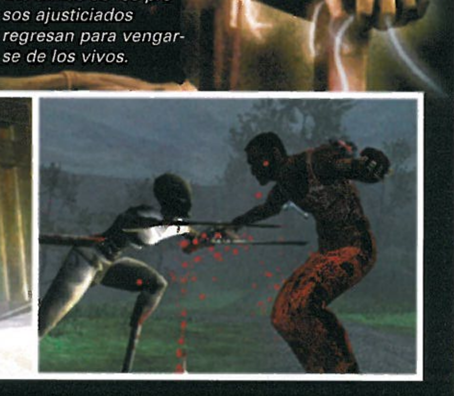
THE SUFFERING

PS2 - GAMECUBE - XBOX

El Survival Horror visto por Stan Winston

El genial creador de efectos especiales, ganador de 3 Oscar por su trabajo en películas como *Aliens* o *Terminator 2*, se ha encargado de diseñar las criaturas que pueblan este juego de acción, ubicado en un penal durante los años 50. Las almas de los reos ajusticiados en el pasado comienzan a atormentar a los huéspedes del corredor de la muerte, iniciando una pesadilla de sangre, violencia y terror. Llegará a final de año.

Las almas de los presos ajusticiados regresan para vengarse de los vivos.

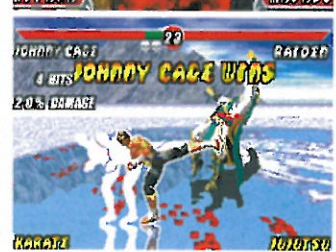


MORTAL KOMBAT TOURNAMENT EDITION

GBA

Conéctate con hasta tres amigos y podrás combatir en torneos, en modo *Tag Team*, Cooperativo o en la nueva modalidad Apuestas. Esta entrega **GBA** incluye también 3 luchadores exclusivos.



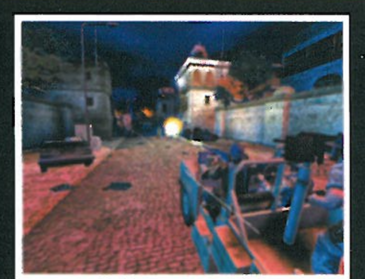


SCI

CONFLICT DESERT STORM 2

PS2 - XBOX

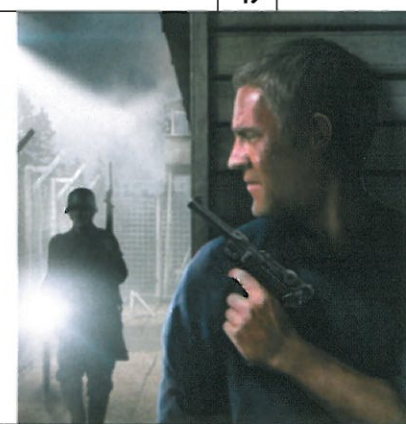
Si te gustan los juegos de acción en primera persona, este divertido título te ofrece la posibilidad de revivir la Operación Tormenta del Desierto desde tu sofa. Gráficamente se han incorporado diversos efectos respecto a la entrega original: balas trazadoras, explosiones de todo tipo, luces y sombras en tiempo real, etc.



THE GREAT ESCAPE

PS2 - XBOX

El genial actor **Steve McQueen** regresa a la vida como protagonista de este juego que sigue fielmente el argumento de la película de los años sesenta del mismo nombre. Nuestra misión consiste en escapar con vida de un campo de concentración nazi de prisioneros de la Segunda Guerra Mundial.



CODEMASTERS



OPERATION FLASHPOINT

XBOX

Móntate la guerra por tu cuenta

Los aficionados a los juegos multijugador quedarán encantados con este simulador en primera persona que les permitirá enfrentarse entre sí o por equipos mediante **Xbox Live**. Una de las principales características de este juego es que te permite conducir todo tipo de vehículos: tanques, *jeeps*, camiones... Todo vale para acabar con el enemigo. Lo mismo ocurre con la amplia variedad de armas que podremos utilizar: *bazookas*, ametralladoras, rifles de francotirador...

CLUB FOOTBALL

PLAYSTATION 2 - XBOX

Los mejores clubes ya tienen su juego

Esta nueva iniciativa de **Codemasters** permitirá hacerte con el juego oficial de los 12 mejores equipos de fútbol de **Europa**, como el Real Madrid, el F.C. Barcelona o el Manchester United entre otros. Se trata de doce productos independientes que comparten el mismo *engine* tanto en los menús como en el simulador, pero que ofrecen un recorrido por los distintos estadios, por sus salas de trofeos y por la biografía de los mejores jugadores.



COLIN MCRAE 04

PLAYSTATION 2 - XBOX

El corredor escocés regresa a la palestra



El engine gráfico ha sido mejorado en esta nueva entrega.

Aunque este año el conocido piloto de rallys escocés no está teniendo su mejor temporada, sigue siendo el protagonista de esta conocida saga de **Codemasters**. Los gráficos han sido mejorados notablemente, pero el juego sigue manteniendo el buen hacer que ha aupado a este excelente simulador al podio de los campeones.

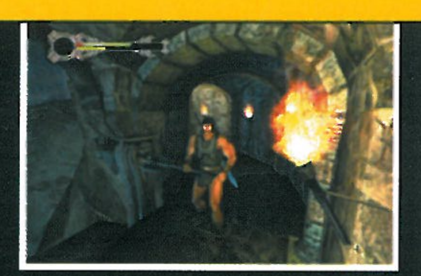


TDK

CONAN

PLAYSTATION 2

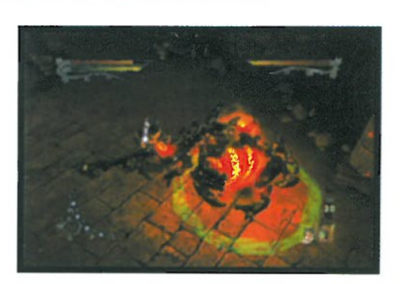
Basado en las películas protagonizadas por el inefable actor austríaco **Arnold Schwarzenegger**, este nuevo juego sigue la línea del conocido *Barbarian*; es decir, debemos enfrentarnos con nuestra espada a cuanto enemigo se nos ponga por delante. Aunque todavía le falta algún tiempo, lo que pudimos ver de este juego tenía una pinta impresionante.



KNIGHTS OF THE TEMPLE

PLAYSTATION 2

Los caballeros templarios son los protagonistas de este juego de **TDK Mediactive**, una aventura medieval repleta de extraños monstruos a los que debemos combatir con la espada. La magia también jugará un papel importante, por lo que debemos estudiarla cuanto antes.

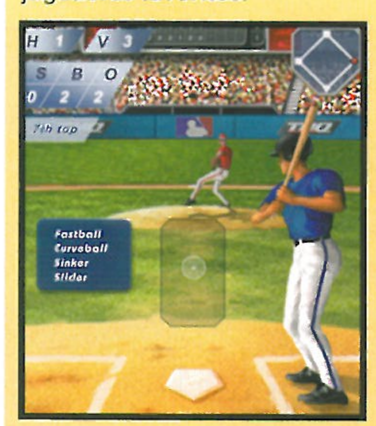




La nueva consola portátil de Nokia ha sido presentada oficialmente a la prensa en el E3. Aquí tenéis algunos de los juegos que pudimos ver, siendo la selección de lo más variado.

MLB

Los aficionados al deporte del béisbol podrán jugar un partido en cualquier parte con sus jugadores favoritos.



MOTO GP

El motociclismo está perfectamente representado gracias a este estupendo juego que cuenta con todos los circuitos.



PANDEMONIUM

El clásico juego de plataformas de **Crystal Dynamics** ha sido convertido a **n-Gage** por parte de **Eidos**.



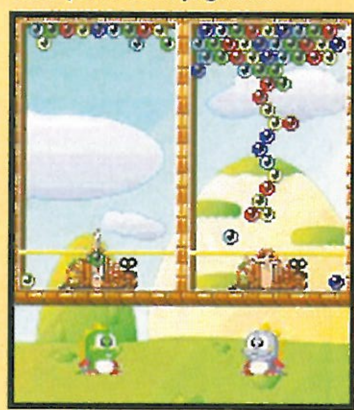
PUYO PUYO

El juego original de **Compile** es uno de los juegos tipo *puzzle* más divertidos para enfrentarse a un amigo.



PUZZLE BOBBLE VS.

El divertido juego de **Taito** aparece en su enésima versión para multijugador.



RED FACTION

Los juegos de acción en primera persona también tienen cabida en la pequeña consola portátil de **Nokia**.



SONIC N

El puercoespín azulado, mascota de **Sega**, protagoniza una nueva aventura de plataformas en la portátil de **Nokia**.



SPACE INVADERS

El juego de **Taito** cuenta con gráficos renovados pero la misma jugabilidad.



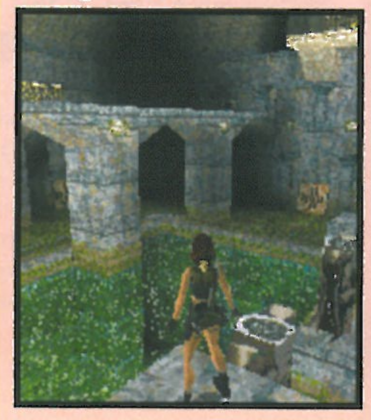
SUPER MONKEY BALL

Los divertidos *puzzles* del juego de **Sega** también se pueden jugar en un móvil.



TOMB RAIDER

Eidos ha convertido el juego original de *Tomb Raider* para que todos disfrutemos en la **n-Gage** de él.



TONY HAWK'S PRO SKATER

Se trata de una versión alucinante, sobre todo por el tamaño de la pantalla de **n-Gage**.



VIRTUA TENNIS

Sega ofrece una nueva conversión de su clásico juego de tenis, sin que falte nada de la versión original.





Nintendo España y **SuperJuegos** te ofrecen la oportunidad de encarnar al álter ego de Mario en su última aventura para GameCube: Wario World. Tan sólo tienes que enviar un mensaje de texto con la respuesta correcta a la siguiente pregunta antes del día 27 de agosto y entrarás en el sorteo de 1 lote compuesto por 1 GameCube más 1 Wario World, y cinco lotes compuestos por 1 Wario World.

¿Cuál es la principal obsesión del protagonista?

A) Las setas **B)** Los bocadillos **C)** El dinero

CONCURSO «WARIO WORLD»

La mecánica de participación en este concurso es muy sencilla. Sólo tienes que enviar un mensaje de texto desde tu móvil al número 5506 poniendo la palabra **SUPERJUEGOS1**, **espacio + respuesta correcta.** Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la B, deberías mandar al número 5506 lo siguiente: **SUPERJUEGOS1 B**

GSMBOX
SIN CABLES. SIN LIMITES.

Coste máximo por cada mensaje 0.90 Euros + IVA. Válido para todos los operadores. Los premios no podrán ser canjeados por dinero. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Fecha límite para entrar en el sorteo: 27 de agosto.

supernuevo supernuevo supernuevo

//Podrás conducir el carismático Ford Torino//

Starsky & Hutch

Revive uno de los mitos televisivos de los años 70

Desde Stuntman no se habían visto en consola saltos tan espectaculares.

La audiencia lo es TODO

Aunque seas una máquina a la hora de cazar criminales, no te servirá de nada si aburres a la audiencia con una conducción a lo *Miss Daisy*. Realiza saltos suicidas, revienta los bajos del coche contra el asfalto y te meterás al público en el bolsillo.

Género > Conducción/Shooter Formato > DVD-ROM Compañía > Empire Programador > Mind Eye Prod. País > Inglaterra

Pregunta a cualquier persona que ronde la treintena, cuáles eran sus series favoritas de la infancia. La mayoría citará, invariablemente, *Starsky & Hutch*. El *Ford Torino* que conducía la pareja de policías fue uno de los grandes iconos televisivos de la década de los 70 y ahora podrá ser tuyo gracias a **Empire** y a su último lanzamiento para **PS2** y **Xbox**. ***Starsky & Hutch*** recoge con notable fidelidad y mucho humor la acción y el *look* de la popular serie de TV, con una mecánica que desde fuera parece heredada de *Driver*, pero que en pocos segundos desvela un nuevo y sorprendente potencial: al protagonizar una serie de TV, no sólo tendrás que dar cuenta de los criminales, sino que estás obligado a hacer las persecuciones lo más espectaculares posibles para mantener en tensión a la audiencia. Un medidor se encargará de mostrarte el grado de interés de los espectadores. Una conducción mecánica y convencional les llevará al aburrimiento. Debes impedirlo realizando saltos y acrobacias, sin dejar ni una caja y ni un contenedor sano en más de 10 millas cuadradas de mapeado. La música de la serie, el *Ford Torino* rojo, la voz de **Antonio Fargas** como **Huggy Bear**... **Empire** no ha escatimado esfuerzos para realizar este viaje en el tiempo hacia los mágicos años 70. **NEMESIS**



*Mientras **Starsky** demuestra su dominio del volante, **Hutch** se encargará de disparar al chorizo de turno desde la ventanilla.*

Mace Griffin Bounty Hunter

El catálogo de enemigos incluirá una variada selección de especies alienígenas de todos los rincones del universo, aparte de humanos cabreados y engendros mecánicos muy descontrolados.

Misiones

Desde rescatar a un carguero de ganado a reducir a los miembros de una peligrosa secta, los encargos de nuestros clientes serán de lo más variado e incluirán desplazamientos automáticos a los lugares más recónditos del mapa estelar.





Vivendi presenta una original mezcla de estilos

Género > Shooter Formato > DVD-ROM Compañía > Vivendi Programador > Warthog Ent. País > Estados Unidos

Siguiendo la moda de mezclar géneros, los programadores de **Warthog Ent.** han optado por crear un *shooter* que divide su desarrollo entre fases al más puro estilo de *Doom* o *Halo* (con este último guarda más que una semejanza) y las que se ambientan en el espacio, en las que manejamos cualquier tipo de nave como si de un *Wing Commander* se tratara. El juego, que también aparecerá en **PlayStation 2** y **GameCube**, nos pone en la piel de **Mace Griffin**, un marine de las fuerzas especiales que es acusado de la muerte de sus compañeros de escuadrón por una negligencia. Tras cumplir diez años de prisión, se convierte en un cazarrecompensas. Así pues, a medida que vaya cumpliendo las misiones que le encomienden sus clientes, deberá ir reuniendo información que le ayude en su labor de venganza contra los que urdieron el plan para incriminarle. Con este argumento tan propio de una película de aventuras espaciales ***Mace Griffin Bounty Hunter*** nos propone un desarrollo cargado de acción en los dos tipos de fase que componen el juego. Cuando vayamos a pie podremos utilizar cualquiera de las diez armas a nuestra disposición, desde bastones eléctricos a granadas. En el momento en el que montemos en una nave (acción que se realiza sin ningún tipo de carga) tendremos que dar caza a las naves enemigas y llegar a desembarcar en alguna de las muchas estaciones espaciales que se encuentran en el juego. DANI3PO

//Un nuevo cazarrecompensas para competir con Jango Fett//

Un líder nato

Las calles de **N.Y.** son un buen campo de reclutamiento para engordar el número de «luchadores por la libertad». El problema es que sólo te seguirán si posees el suficiente carisma. Para conseguirlo, antes deberás demostrarles tu valentía y tu odio hacia los invasores.

Las fachadas de **Nueva York** han sido adornadas con propaganda comunista que pretenden mostrar las «buenas intenciones» del invasor.

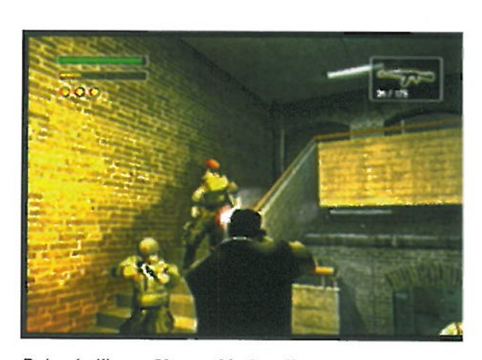
Freedom: Soldiers Of Liberty

No podrás combatir tú sólo a los rusos. Tendrás que reclutar un comando entre el resto de ciudadanos.

¿Podrás liberar N.Y. de la ocupación soviética?

Género > Shoot'em-up Formato > DVD-ROM Compañía > Electronic Arts Programador > IO Interactive País > Noruega

El nuevo juego de los noruegos **IO Interactive**, responsables de las dos entregas de *Hitman*, parece surgido de las mentes más paranoicas de la era **Reagan**. Como si de una adaptación de la película *Amanecer Rojo* se tratara, ***Freedom: Soldiers Of Liberty*** narra la invasión de **Estados Unidos** por parte de los soviéticos. Con su ejército derrotado, la única esperanza de libertad surge de un valiente grupo de resistencia, que no dudará en recurrir a todas las tácticas de la guerrilla para sacar a los rusos de la Gran Manzana. Mediante un interfaz sospechosamente parecido al utilizado en *The Thing*, el jugador podrá reclutar y dar órdenes a otros «patriotas», elaborando emboscadas y ataques relámpago a las tropas soviéticas. Pero ojo, sólo obedecerán si el jugador rezuma carisma por todos sus poros, y esto se consigue mediante acciones de sabotaje o auxiliando civiles y heridos. Incluso si llegas a curar a un soviético podrás convencerle para que se una a tu causa. Aunque el mensaje político de ***Freedom: S.O.L.*** es bastante difícil de digerir, no lo es así su impresionante aspecto gráfico, empezando por su detallada representación de la ciudad de **Nueva York** (un enorme entorno que discurre con gran suavidad). Lo podréis comprobar en Otoño. ➜ NEMESIS



*Deberás liberar **Nueva York** calle por calle y edificio por edificio, combatiendo a los soviéticos planta por planta.*





Breath of Fire: Dragon Quarter



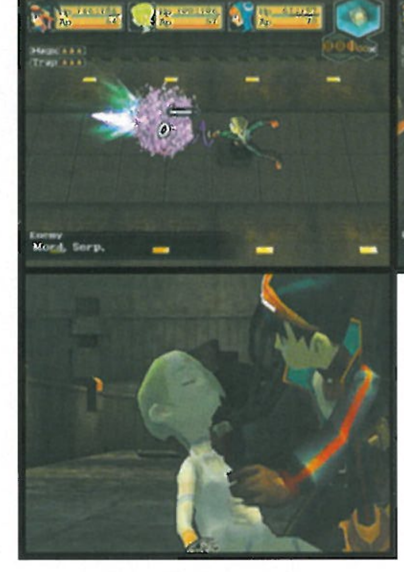
Todos los textos del juego se encuentran perfectamente traducidos al castellano y además cuenta con el selector 50/60 Hertzios.



LA FUERZA INTERIOR
Como es rasgo distintivo de la saga, **Ryu** (el protagonista) podrá transformarse en dragón durante los combates.



TRAMPAS
Antes de entrar en combate podrás situar trampas en el escenario y activarlas después para dañar a los enemigos.



//Los combates son más complejos//

Poderes especiales

Cada uno de los tres personajes que podrás controlar cuenta con una habilidad característica que se activará cuando no se encuentren en combate. Con R1 podrás cambiar al protagonista que aparece en pantalla y con R2 usarás dicho poder. **Ryu** emprenderá una carrera rodeado de un halo para esquivar a los enemigos y **Nina** usará el poder de su vara mágica para atraer los objetos hacia ella.

Capcom revoluciona su saga de RPG en PS2

Género > RPG Formato > DVD-ROM Compañía > Electronic Arts Programador > Capcom País > Japón

Desde que debutara en 1993 en **Super Famicom**, la saga *Breath Of Fire* se ha convertido en una serie de culto para los aficionados a los *RPG* por turnos. A pesar de no haber contado con la popularidad de otros títulos como *Final Fantasy* de **Square**, siempre ha demostrado tener algo especial y una sencillez que enganchaba si se le dedicaba el suficiente tiempo. Ahora, tras aparecer en **Japón** y **Estados Unidos**, **Capcom** pondrá a la venta en **España** de la mano de **Electronic Arts** la quinta entrega, subtitulada como ***Dragon Quarter***. Lo único que permanece con respecto a los capítulos anteriores son los protagonistas. **Ryu** es un chico que cuenta con la posibilidad de transformarse en dragón y **Nina** es una joven que posee habilidades mágicas y esconde la clave para salvar la humanidad. La historia se desarrolla en un oscuro universo subterráneo y los personajes emprenderán un viaje por llegar a la superficie. Las batallas siguen siendo por turnos, aunque ahora tienen lugar en el mismo mapa en el que avanzarás, y su mecánica es mucho más compleja, algo que desorientará al principio a más de uno. La fecha de salida del juego está fijada para Octubre del presente año y contará con textos en castellano y la posibilidad de elegir entre 50 y 60 Hertzios. DANI3PO



La misteriosa pistolera que encontraremos al avanzar en el juego podrá disparar a gran distancia y atraer o repeler a los enemigos a voluntad.



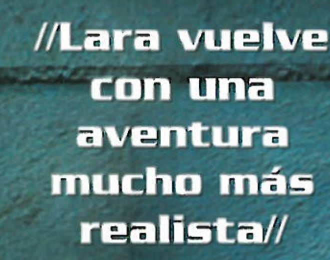
LARA CROFT TOMB RAIDER EL ÁNGEL DE LA OSCURIDAD

Lara abandona las tumbas y se introduce de lleno en el Infierno.

El nuevo héroe

Aunque los comienzos de su relación con **Lara** no serán demasiado amigables (la dejará encerrada en una cámara), ambos persiguen el mismo objetivo. Las fases en las que manejamos a **Kurtis** (descendiente de una rama de los Templarios) contendrán mayores dosis de acción. Además de las armas de fuego, **Kurtis** podrá utilizar un cuchillo circular contra los enemigos.

Tras una espera de casi tres años, que ha desesperado a más de uno, por fin podemos disfrutar del título que más expectación ha provocado en la historia de **PS2**. Tras explotar hasta la extenuación una fórmula de contrastado éxito con las cinco entregas para **PSone**, muchos dudaban de que los programadores de **Core Design** fueran capaces de levantar la saga y adaptarla a los nuevos tiempos en lo que a jugabilidad se refiere. El material visual que iba ofreciendo **Eidos** con cuentagotas mostraba una gran evolución a nivel gráfico, pero nada nos hacía sospechar que el desarrollo de la nueva aventura de **Lara** pudiera hacer frente a la dura competencia con la que se encontraría en el momento de



//Lara vuelve con una aventura mucho más realista//

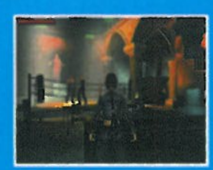


Algunos de los escenarios no presentan enemigos. Nos servirán de enlace entre diferentes fases del juego.





*Como en anteriores entregas, **Lara** tendrá que sumergirse en el agua en más de una ocasión para continuar avanzando. El modelito elegido para estas situaciones es resultón, aunque nos tememos que poco práctico.*



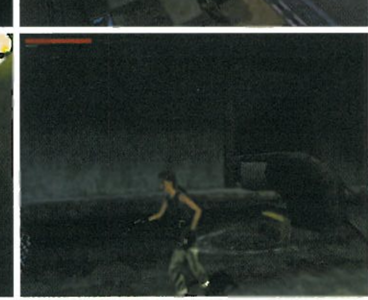
EL GIMNASIO
En esta localización **Lara** tendrá que conseguir información que le permita seguir avanzando. Para ello deberá reunir los Euros suficientes para poder apostar.

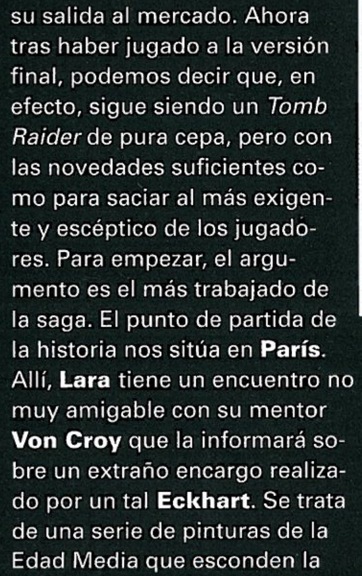


EL LUGAR DEL CRIMEN
Cuando volvamos al apartamento de **Von Croy** nos encontraremos con el verdadero asesino. Habrá puesto bombas por todas partes.



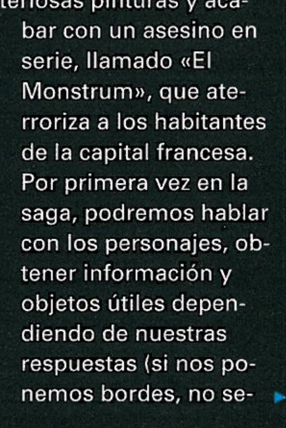


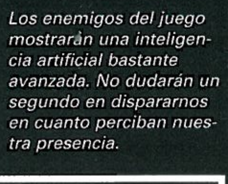




su salida al mercado. Ahora tras haber jugado a la versión final, podemos decir que, en efecto, sigue siendo un *Tomb Raider* de pura cepa, pero con las novedades suficientes como para saciar al más exigente y escéptico de los jugadores. Para empezar, el argumento es el más trabajado de la saga. El punto de partida de la historia nos sitúa en **París**. Allí, **Lara** tiene un encuentro no muy amigable con su mentor **Von Croy** que la informará sobre un extraño encargo realizado por un tal **Eckhart**. Se trata de una serie de pinturas de la Edad Media que esconden la clave de una antigua conspiración para dominar el mundo. En el transcurso de ese encuentro **Von Croy** muere y **Lara** es acusada del asesinato. A partir de aquí la arqueóloga deberá demostrar su inocencia, encontrar las misteriosas pinturas y acabar con un asesino en serie, llamado «El Monstrum», que aterroriza a los habitantes de la capital francesa. Por primera vez en la saga, podremos hablar con los personajes, obtener información y objetos útiles dependiendo de nuestras respuestas (si nos ponemos bordes, no se- ▸









Los enemigos del juego mostrarán una inteligencia artificial bastante avanzada. No dudarán un segundo en dispararnos en cuanto perciban nuestra presencia.

a Fondo PLAYSTATION 2

En el laboratorio, uno de los últimos niveles, nos encontraremos con criaturas realmente extrañas.

En los lluviosos tejados de la capital francesa comenzará nuestra aventura. Deberemos huir de la insistente policía parisina totalmente desarmados

Cuerpo a cuerpo

Cuando **Lara** no porte ningún arma y se encuentre con algún enemigo, el botón X servirá para desencadenar una lluvia de golpes sobre el pobre incauto que haya osado interponerse en su camino.

rán muy amigables). Otra de las novedades es el diseño de los niveles. Rota la linealidad, ahora podremos pasar de uno a otro a nuestro antojo dependiendo de nuestras habilidades. **Lara** irá mejorando sus cualidades físicas al realizar ciertas acciones, lo que nos irá abriendo nuevas zonas del mapeado. Con respecto a las acciones de la protagonista, se ha dejado atrás el sistema de movimiento por cuadrículas de los anteriores *Tomb Raider* y se ha adaptado un control totalmente analógico. Esto repercute en una mayor jugabilidad, como lo hacen los nuevos ataques cuerpo a cuerpo, las llaves para desarmar a los enemigos o el modo sigilo, con el que seremos capaces de sorprender a los enemigos por la espalda. Técnicamente la evolución es sorprendente, a pesar de que finalmente no se ha incluido el modo 60 Hertzios. Grandes escenarios en alta resolución, un diseño de los personajes excelente, la genial animación a la que nos tiene acostumbrada la saga y un montón de pequeños detalles que harán de este juego el éxito del verano. **DANI3PO**

Género > Aventura Formato > DVD-ROM Compañía > Eidos Programador > Core Design Jugadores > 1
Mundos > 3 Niveles de Dificultad > 1 Texto/Doblaje > Castellano/Cast. Grabar Partida > Memory Card (350 KB)

GRÁFICOS 9,4
No existe en el catálogo de PS2 un juego con unos gráficos tan detallados y realistas como este. La única pega es que no se ha incluido la opción de 60 Hertzios que todos esperábamos.

MÚSICA / FX 9,5
Tomb Raider: EADLO cuenta con voces en perfecto castellano, sonido Dolby Digital Pro Logic II, una banda sonora excelente interpretada por la Orquesta Filarmónica de Londres. Todo un auténtico lujo.

JUGABILIDAD 9,3
Los que ya conozcan la saga se encontrarán con nuevos alicientes para seguir jugando. Los neófitos disfrutarán de un desarrollo más accesible y divertido que las últimas entregas.

DURACIÓN 9,5
Como viene siendo habitual, Tomb Raider: EADLO ofrece un considerable número de niveles. Aunque los hay muy cortos, la mayoría de ellos requerirán bastante tiempo para ser completados.



THE HULK



El héroe más salvaje de Marvel protagoniza un beat'em-up a su medida.

*Ni los escudos de energía podrán salvar a estos reclutas del cariñoso abrazo de La Masa, perdón, de **The Hulk**.*

Modo Desafío

Si has llegado al final de la aventura no te preocupes. Aún quedan otros cinco modos de juego más, encuadrados en el Desafío. Los dos primeros, titulados Resistencia, consisten en sobrevivir a hordas y hordas de enemigos. En los otros dos actuarás bajo la dictadura del cronómetro. El último es sin duda el mejor: Hulk Aplasta. Destruye absolutamente todo lo que aparece en pantalla.

Tan brutal y directo como su protagonista, este *arcade* está inspirado en la película de *The Hulk* (*La Masa* para los castizos) que ha rodado **Ang Lee**, firme candidata a convertirse en uno de los taquillazos del verano. La trama del juego comienza justo donde acaba la película, de tal forma que el jugador se ahorra toda la historia del origen del superhéroe verde para pasar directamente a la acción. Como todos sabréis a estas alturas, ya sea por la película, el tebeo de **Marvel** o la entrañable serie de TV de los años 70-80, **The Hulk** es en realidad el pacífico doctor **Bruce Banner**. El hombre tiene una apariencia normal hasta que le cabrean. Entonces se convierte en una mole verde de inagotable poder destructivo y limitada inteligencia. La gente no aprende y siempre hay alguien que saca a **Banner** de sus casillas, con lo que la

Banner reparte...

Un 20% del juego está protagonizado por **Banner**, en su forma humana. Aunque también puede enfrentarse a sus enemigos a puñetazos, su debilidad física hace más recomendable el evitar la lucha.





*A la izquierda, uno de los sencillos puzzles del juego. Abajo, **The Hulk** se dispone a cantar una romanza a un soldado...*

fiesta está asegurada. La destrucción sistemática de soldados, instalaciones y otros mutantes será tu meta en este juego. De vez en cuando podrás controlar al **Banner** humano (en unas pequeñas fases de infiltración a lo *MGS*), pero en general esta producción de **Radical Ent.** es un *beat'em-up* puro y duro. Un sutil toque de *cel-shading* en los gráficos se encarga de unir perfectamente la estética del cómic y de la película, lo que unido al espectacular poder de destrucción de **The Hulk** da como resultado un gran festín visual que disfrutarán por igual tanto el usuario como aquellos que estén a su alrededor. Ver a **The Hulk** tirar abajo una gasolinera a base de pellizcos es uno de los momentos más gozosos que ha dado la larga asociación cómic-videojuego. **NEMESIS**





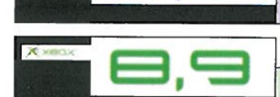






USA LAS TERMINALES
Cuando controles a **Banner** te encontrarás con terminales de ordenador. Introduce en ellos *passwords* para descubrir nuevos trucos, como galerías de imágenes o **The Hulk** gris.

Género > Beat'em-up Formato > DVD-ROM y Mini DVD-ROM Compañía > Vivendi-Universal Programador > Radical Ent. Jugadores > 1
Niveles de Dificultad > 3 Fases > 21 Vidas > 1 Texto/Doblaje > Castellano/ Castellano Grabar Partida > Según Consola





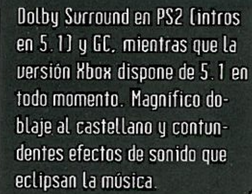







	GRÁFICOS	MÚSICA / FX	JUGABILIDAD	DURACIÓN	GLOBAL
Nintendo GameCube	9,1	8,8	8,0	8,6	8,8
Xbox	9,1	8,9	8,0	8,6	8,8
PS2	9,0	8,8	8,0	8,6	8,8

Aunque en general, todas las versiones de The Hulk son igual de buenas en cuanto a gráficos se refiere, el motor de GameCube y Xbox es quizá un poco más sólido, detallado y suave que el de PlayStation 2.



Dolby Surround en PS2 (intros en 5.1) y GC, mientras que la versión Xbox dispone de 5.1 en todo momento. Magnífico doblaje al castellano y contundentes efectos de sonido que eclipsan la música.

En este aspecto no hay diferencias entre las versiones. The Hulk es igual de divertido en todas ellas. Algunos lo tacharán de simple, pero la naturaleza de este personaje no daba para mucho más.

Como todos los beat'em-up (salvo Final Fight), el modo central de The Hulk pierde interés tras superar el final. Menos mal que lo compensa con el divertido Modo Desafío y los incontables extras y secretos.



MEJOR VERSIÓN



Las tres son prácticamente idénticas. Ni siquiera la diferencia gráfica es perceptible.

a fondo PLAYSTATION 2

EYE TOY

Sony C.E. nos presenta una nueva forma de jugar y entender la interacción existente entre jugador y consola

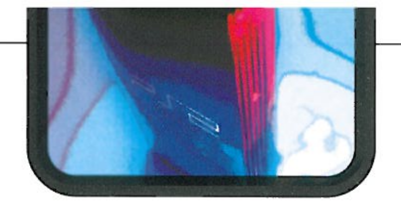
Playroom

Según vayas superando récords y sumando puntos en cada uno de los 12 minijuegos activarás 14 efectos de imagen en los que disfrutarás viendo cómo los elementos que discurren en pantalla interactúan ante tu presencia, como *Bees* (un panel lleno de abejas) o *Spiders* una telaraña repleta de arácnidos.

Jugar en su estado puro es imaginar, participar, actuar… con el fin de divertirse. ***Eye Toy Play*** traslada esa esencia al mundo de los videojuegos. Es la nueva generación, la nueva forma de entender la interacción entre jugador y consola. **Sony C.E.** es la creadora de dicha revolución y tras cuatro años de desarrollo la ha materializado en un título repleto de divertidos minijuegos, cuya mecánica está asentada en la utilización de una cámara capaz de reproducir en pantalla imagen y sonido. Una cámara de pequeñas dimensiones que se conecta a **PS2** a través de uno de los dos puertos USB que dispone y que hará las funciones del mando analógico *DualShock 2* y las de una webcam convencional. Es decir, con este periférico llamado ***Eye Toy*** el jugador aparecerá en la pantalla del televisor como el único y verdadero protagonista del juego, pues la cámara detecta sus movimientos y los reproduce y aplica de manera instantánea en el juego; cada movi-



*El juego **Eye Toy Play** ofrece un total de 12 minijuegos y 14 efectos de imagen que se activarám según se superen los récords establecidos.*





La cámara hace las funciones del DualShock 2 a la vez que actúa como una web cam convencional.

Elige una melodía entre las tres canciones disponibles y como un «experto DJ» tendrás que tocar los discos que aparecen en pantalla justo en el momento que vayan a pasar por los altavoces.











EL FOTOMATÓN
Eye Toy Play también hace fotos, una cuando superes un récord y tres para crear un archivo nuevo, en el que te pedirá que pongas cara feliz, triste y de burla.



AJUSTA LA IMAGEN
Sitúate dentro de los parámetros indicados por el juego y que aparecen en pantalla para ajustar la imagen a tu medida.

miento es un golpe de acción y cada acción es un efecto que repercute en el desarrollo del juego. Así, en los 12 minijuegos que ofrece el título programado por **London Studios**, el usuario deberá mover las manos, la cabeza, los brazos o lo que haga falta para superar la prueba. En *Boxing Chump* deberás golpear y esquivar las embestidas de tu contrincante del cuadrilátero (cual **Rocky Balboa**) y en *Ufo Juggler* tendrás que ayudar a despegar las naves espaciales agitando las manos cerca de ellas, mientras evitas que la nave enemiga las destruya. Sin duda, es una experiencia única y muy divertida, donde las risas y el agotamiento están asegurados. Además, ofrece la posibilidad de jugar solo o en compañía de unos amigos (hasta cuatro usuarios podrán participa en Cooperación o en *Versus* por turnos) y de grabar mensajes de vídeo que quedarán registrados en la *Memory Card*. Gráficamente es sencillo y sin grandes pretensiones, pues lo que realmente importa no es su aspecto visual sino la unificación y sincronización que existe entre cámara y juego. No hay retardos y la concordancia de sonido y movimiento es perfecta. Esto sólo es el principio de una nueva era y de un nuevo concepto de juego que todo usuario de **PS2** debería probar. Además, juego y cámara se venden juntos a un precio de 59.99 Euros. **ANNA**

//Un nuevo concepto de juego llega a PS2//

Graba un mensaje

Eye Toy Play te ofrece la posibilidad de grabar mensajes de imagen y sonido, los cuales quedarán registrados en la *Memory Card*. Para ello, simplemente tendrás que ajustar el sonido en el menú de Opciones, elegir un fondo de pantalla entre los 26 disponibles y el tiempo de duración (de 10 a 60 segundos) que creas más conveniente para grabar el mensaje.



Género > Minijuegos Formato > DVD-ROM Compañía > Sony C.E. Programador > London Studios Jugadores > 1-4
Minijuegos > 12 Periférico > Cámara Eye Toy Texto/Doblaje > Castellano/Inglés Grabar Partida > Memory Card (344 KB)

GRÁFICOS	MÚSICA / FX	JUGABILIDAD	DURACIÓN
9,2	9,2	9,4	9,0
Gráficamente es sencillo, apenas hay elementos gráficos. Lo sorprendente es la perfecta sincronización entre juego y cámara: sin retardos en la proyección de la imagen en pantalla y sin efecto espejo.	Los efectos de sonido son muy buenos y recreados con realismo. La concordancia entre movimiento y sonido es exacta, y entre las melodías encontrarás algunas conocidas como Sing It Back de Moloko.	Mecánica sencilla y fácil de aprender, en seguida lo dominarás. Lo complejo es sumar puntos y conseguir nuevos récords para activar los 12 minijuegos y demás secretos de Eye Toy Play.	Es un juego sin límites, pues aunque consigas completarlo (12 minijuegos, 14 efectos de imagen, etc.) y acabes agotado, seguro que volverás a probar esta experiencia.

PS2



9,3 GLOBAL



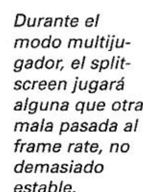
a fondo XBOX

BRUTE FORCE

Digital Anvil mezcla el engine 3D de Halo con un desarrollo de juego en equipo.



La fórmula que tanto éxito ha proporcionado a **Bungie** con *Halo* es utilizada una vez más, ésta vez por **Microsoft**, desde una perspectiva algo diferente. ***Brute Force*** mezcla la ambientación y la impecable puesta en escena de *Halo* con un sistema de juego en tercera persona y basado en el combate por equipos, en el que tomaremos control de cualquiera de los cuatro componentes a voluntad. Más parecido al mítico *X-Squad* (título que acompañó el lanzamiento de **PS2**) que a *SOCOM*, el componente estratégico de ***Brute Force*** quedará relegado a un segundo plano por la imparable acción que atesora. Básica-



Durante el modo multijugador, el split-screen jugará alguna que otra mala pasada al frame rate, no demasiado estable.









El Equipo

Durante la partida podrás dar órdenes a tus compañeros de equipo e incluso controlarlos directamente. Cada uno de ellos posee un armamento diferente y una habilidad especial que podrán usar en determinados momentos.



Modo Multijugador

Aunque carece de opciones **Xbox Live, *Brute Force*** permite conectar hasta ocho consolas para disfrutar con los amigos del modo Campaña en versión cooperativo y de un completísimo modo *Deathmatch*.





Los efectos gráficos del engine 3D de **Brute Force** no tienen nada que envidiar a los de Halo.



Entre cada una de las misiones, el argumento del juego se irá desglosando a través de secuencias de vídeo y generadas por el engine 3D.



ARMAMENTO
En ***Brute Force*** podremos utilizar 35 diferentes armas, desde granadas a rifles *sniper*.



HABILIDADES
Cada uno de los cuatro personajes posee una habilidad especial que sólo usará cuando su barra esté llena.



CAMPAÑA
El modo Campaña nos llevará a través de 18 diferentes niveles con los cuatro personajes.

mente, los objetivos encomendados en cada misión serán completados avanzando y eliminando a todos los enemigos que nos encontremos. Aunque podremos dar órdenes a cualquiera de nuestros compañeros e incluso controlarlos directamente, pocas son las situaciones en el juego que nos obligarán a utilizar un determinado personaje para completar una tarea. Cada uno de los cuatro protagonistas posee diferente armamento (que podremos intercambiar por otro encontrado en el escenario), características como sigilo, puntería, etc. y ataques especiales (*berserk*, *auto-aim*, visión térmica e invisibilidad). Si te gustó *Halo*, el control de ***Brute Force*** es una de las características que más se asemejan al título de **Bungie**, con la posibilidad de utilizar dos armas, lanzar granadas con el botón R, etc. Técnicamente, el título desarrollado por **Digital Anvil** muestra unos escenarios gigantescos, con multitud de efectos (climáticos, partículas, etc.) y todos los elementos que los pueblan poseen unas texturas de mucha resolución. Sin duda, lo mejor de ***Brute Force*** (aunque carece de **Xbox Live**) es poder conectar hasta 8 consolas para jugar con amigos tanto en modo Campaña y en *Deathmatch*. ➡ DOC

//Brute Force no tiene nada que envidiar al gran Halo//

Género > Shoot'em-up Formato > DVD-ROM Compañía > Microsoft Programador > Digital Anvil Jugadores > 1-8
Escenarios > 18 Personajes (Mult.) > 23 Texto/Doblaje > Castellano/Cast. Grabar Partida > Memory Card (19 Bloques)



GRÁFICOS 9,5
Poco tiene que envidiar el título de Digital Anvil al impresionante Halo en cuanto a apartado gráfico se refiere. El único fallo son los bajones en su frame rate durante las partidas en split-screen.

MÚSICA / FX 9,3
La banda sonora del juego, que parece sacada de un filme de ciencia ficción de los años 80 (aunque algo modernizado), contrasta con unas voces perfectamente dobladas al castellano.

JUGABILIDAD 9,0
La campaña Squad-Based se reduce a un shoot'em-up 3D en tercera persona en el que podremos seleccionar a voluntad uno de los cuatro personajes... Algo de lo que, al fin y al cabo, no podemos quejarnos.

DURACIÓN 9,0
Junto al modo Campaña, compuesto por 18 diferentes niveles, encontraremos multitud de posibilidades multijugador: desde la campaña para cuatro jugadores hasta el clásico Deathmatch.

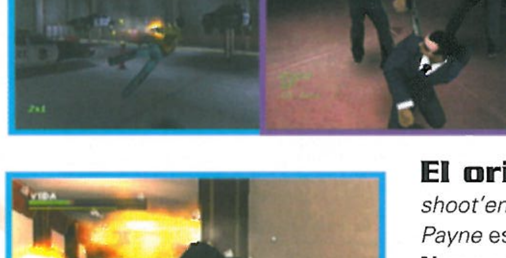


PS2 GAME CUBE

Fan Club
PLAYSTATION 2 / GAMECUBE

DEAD TO RIGHTS

Namco mezcla el desarrollo de Max Payne y la espectacularidad de un filme de John Woo.

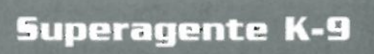




El desarrollo de ciertos niveles nos obligará a completar diversos minijuegos como el que se ve en esta pantalla.

Los desarmes de los enemigos son los movimientos más espectaculares y sangrientos de todo el juego. En **Xbox** estaban censurados.

El original concepto de *shoot'em-up* presentado por *Max Payne* es imitado (y mejorado) por **Namco** con ***Dead To Rights***. Meses después de su aparición en **Xbox**, ***Dead To Rights*** es versionado a los 128 *bits* de **Nintendo** (con un resultado excelente) y a **PlayStation 2**, que hace gala de un motor gráfico suave pero poco depurado y de bajísima resolución. Su original sistema de juego se ha conservado intacto (el uso de **Shadow**, el *Bullet Time*, los desarmes, etc.), aunque su dificultad es algo más baja en esta ocasión que en el título original. DOC



Superagente K-9

Pertenecer a la brigada K-9 de policía tiene sus ventajas. En determinados momentos, podremos atacar con nuestro fiel **Shadow** a los enemigos y, en determinados niveles, tendremos que utilizarlo para localizar bombas o introducirnos por pequeñas aberturas.



Género > Shoot'em-up Formato > DVD-ROM y Mini DVD-ROM Compañía > Electronic Arts Programador > Namco Hometek Jugadores > 1 Niveles de Dificultad > 3 Capítulos > 15 Texto/Doblaje > Castellano/ Inglés Grabar Partida > Según Consola

GRÁFICOS



MÚSICA / FX



JUGABILIDAD



DURACIÓN





PS2 7,7









La espectacularidad y la suavidad son dos constantes en el apartado gráfico de Dead To Rights. La versión de GameCube es muy similar a la de Xbox, mientras que la de PS2 posee una resolución muy baja.

Aunque los textos han sido traducidos de un modo genial, las voces han permanecido en inglés. Lo mejor en este apartado es el efecto sonoro del Bullet Time, que baja la velocidad y el pitch (tono) del sonido.

Dead To Rights evoluciona el concepto de Max Payne añadiéndole más movimientos, más posibilidades, más armas y espectaculares acciones como los desarmes y las diferentes formas de Bullet Time.

La dificultad de algunos escenarios aumentará la vida útil del juego. La posibilidad de jugar cualquiera de los niveles y minijuegos ya completados nos alentará a completar el juego totalmente.

MEJOR VERSIÓN



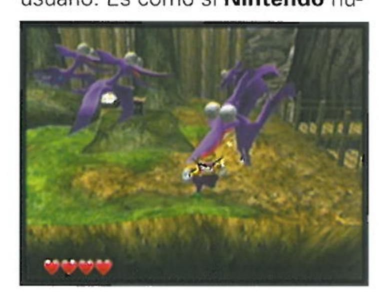
El desarrollo es similar en ambas versiones, pero el engine 3D de PS2 deja mucho que desear.



WARIO WORLD

Quería protagonizar una aventura en GC y lo ha conseguido, aunque para ello ha tenido que perder todos sus preciados tesoros.

Pobrecito **Wario**... La avaricia rompe el saco. Con la llegada del archienemigo de **Mario** a **GC**, **Nintendo** ofrece una nueva forma de jugar a un plataformas. Pues lejos de lo que pudimos ver en *Super Mario Sunshine* (donde el fontanero se podía mover a sus anchas por los escenarios), las tres dimensiones de ***Wario World*** se delimitan por una cámara que mantiene una perspectiva fija, haciendo que el movimiento y la acción sea al estilo del *scroll* lateral más típico de títulos de **GBA**. Aunque también se incluyen fases de plataformas en las que se puede controlar la cámara a antojo del usuario. Es como si **Nintendo** hubiera unificado en un título dos estilos de juego: plataformas de última generación y acción en 3D de mecánica clásica, donde el jugador tendrá que enfrentarse a infinidad de enemigos. Para ello, **Wario** dispone de diferentes sistemas de ataque; desde el movimiento giratorio inspirado en el de **Bowser** de *Super Mario 64* a una inédita agresión succionadora que consigue hacer con sólo abrir la boca. El desarrollo parece un tanto caótico y frenético, pero es que así es y siempre será **Wario**. El objetivo es resolver *puzzles* y aniquilar a todos los monstruos, en los que se han transformado sus riquezas, para recuperar su botín. **ANNA**





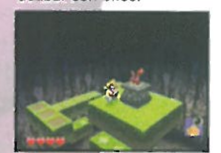


En cada fase el jugador además de recolectar cristales rojos, abrir cofres y recuperar infinidad de objetos, tendrá que hacer frente a un enemigo final.





EL CASTILLO DE WARIO
Los monstruos han invadido su castillo, recorre todas las estancias para acabar con ellos.



PLATAFORMAS
Los cristales rojos te permitirán acceder a otras fases. Pero antes supera estas plataformas.



MÁS QUE DECORADOS
Wario podrá coger cualquier objeto del escenario y utilizarlo como arma.

Maldito tesoro

Desde que **Wario** protagonizó su primer juego en **GBC** en 1999 no ha parado de engordar sus arcas. Y ahora entre sus joyas se encuentra una gema negra que convierte sus reliquias en monstruos.



Género > Plataformas 3D Formato > Mini DVD-ROM Compañía > Nintendo Programador > Nintendo Jugadores > 1
Niveles de Dificultad > 1 Texto/Doblaje > Castellano/- Grabar Partida > Memory Card (10 bloques)

GRÁFICOS 8,8



Al principio resulta extraño el limitado movimiento de cámara lateral, pero con el tiempo resulta más que curioso. Las texturas están bien definidas y la gran variedad de enemigos hace muy vistoso al juego.

MÚSICA / FX 8,8

Los gritos y gemidos de Wario son geniales, conseguirán sacarnos más de una sonrisa. La banda sonora no está mal, incluye temas alegres en clave de jazz y música rítmica.

JUGABILIDAD 9,0

Por un lado la acción (lucha y algo de estrategia) y por otro las plataformas (ingenio y habilidad). Sin duda, entretenido y variado en su justa medida. Y como en todo juego de Wario, la dificultad va en aumento.

DURACIÓN 9,1

Como en todo juego de plataformas conseguir el 100% del juego lleva mucho tiempo. Recolectar piedras, enemigos finales... Además, tiene la posibilidad de descargar juegos de Bonus en una GBA.





SPLINTER

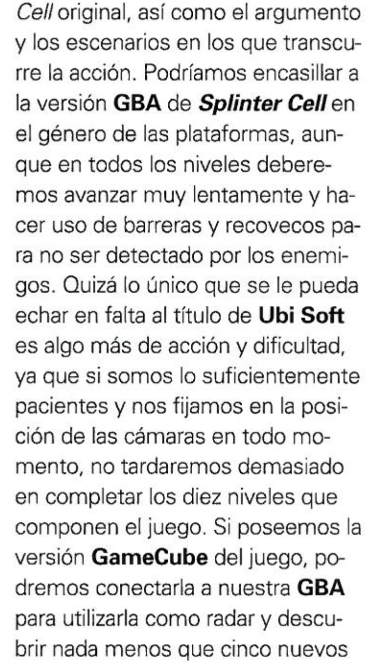
GBA recibe la versión más inesperada del título protagonizado por Sam Fisher.

Los creadores de la versión *J2ME* (para teléfonos móviles) de *Splinter Cell*, **GameLoft**, son los artífices de una conversión que en un principio podría plantearse imposible para casi cualquier programador. El título de espionaje táctico que revolucionó el mercado de **Xbox** llega a la portátil de **Nintendo** con un aspecto y un desarrollo totalmente diferentes, pero conserva la mecánica de juego del *Splinter Cell* original, así como el argumento y los escenarios en los que transcurre la acción. Podríamos encasillar a la versión **GBA** de ***Splinter Cell*** en el género de las plataformas, aunque en todos los niveles deberemos avanzar muy lentamente y hacer uso de barreras y recovecos para no ser detectado por los enemigos. Quizá lo único que se le pueda echar en falta al título de **Ubi Soft** es algo más de acción y dificultad, ya que si somos lo suficientemente pacientes y nos fijamos en la posición de las cámaras en todo momento, no tardaremos demasiado en completar los diez niveles que componen el juego. Si poseemos la versión **GameCube** del juego, podremos conectarla a nuestra **GBA** para utilizarla como radar y descubrir nada menos que cinco nuevos niveles en la versión portátil del ***Splinter Cell***. DOC

Conexión GC

Conectada a nuestra **GC**, la pequeña portátil de **Nintendo** se convertirá en un útil radar y en un sistema para controlar las torretas automatizadas. **GBA** también se beneficiará de la relación entre ambas versiones, ya que podremos conseguir hasta cinco diferentes nuevos niveles para la versión portátil.







*Aunque el desarrollo de la aventura de **Splinter Cell** de la portátil de **Nintendo** no tiene nada en común con el original de **Xbox**, escenarios y argumento son los mismos.*

//El desarrollo de la versión GBA no tiene mucho que ver con el original Splinter Cell//





Género > Espionaje Táctico Formato > Cartucho [64 MB] Compañía > Ubi Soft Programador > GameLoft Jugadores > 1
Escenarios > 10 + 5 Niveles de Dificultad > 3 Texto/Doblaje > Castellano/- Grabar Partida > Sí

GRÁFICOS 9,3
El aspecto tradicional de su apartado gráfico contrasta con la calidad de todos y cada uno de los elementos que pueblan la pantalla. Las animaciones de los personajes son lo más destacado del juego.

MÚSICA / FX 9,1
Esta versión portátil de Splinter Cell hace gala de una banda sonora que mezcla el Techno, el Funk y el Drum & Bass y deja entrever ese aire de suspense e intriga que todo juego de espionaje táctico posee.

JUGABILIDAD 8,8
Aunque el sistema de sigilo ha sido muy bien resuelto en Game Boy Advance, se echa en falta algo de acción y, sobre todo, dificultad al original desarrollo de Splinter Cell. Su control es muy preciso.

DURACIÓN 8,8
Aunque su desarrollo nos lo pone francamente fácil, hará falta algo más que habilidad en GBA para conseguir los cinco nuevos niveles sólo disponibles conectando la portátil a la versión GC de Splinter Cell.





//Si conectas la Game Boy Advance a GameCube podrás usarla como radar//

CELL

La última versión de Splinter Cell en aparecer también es la más completa.



La última de las versiones de *Splinter Cell* para las máquinas de 128 *bits* llega al fin a **GameCube** con jugosas novedades por las que habrá merecido la pena esperar. El título que hizo ver a los más experimentados jugadores que el Espionaje Táctico no se limitaba a *Metal Gear Solid*, podrá ser jugado por todos los poseedores de una máquina de última generación. La originalidad del título de **Ubi Soft** radica en un desarrollo más estratégico y más táctico que requerirá posicionar a **Sam Fisher**, el protagonista, siempre en la sombra, intentando no ser descubierto en ningún momento. La versión para **GameCube** de ***Splinter Cell*** recobra el potentísimo *engine* creado para la versión **Xbox** (aunque su aspecto sea algo más borroso y su *frame rate* ligeramente más inestable) y posee los extras del título creado para **PS2** y alguno más. Las novedades más significativas son la posibilidad de utilizar nuestra **GBA** como radar con el fin de controlar las torretas automatizadas e incluso para colocar y activar a distancia bombas lapa (una opción totalmente exclusiva de esta versión). ***Splinter Cell*** se convierte por derecho propio en el mejor representante del género del espionaje táctico en **GC** y, por tanto, en compra obligada. ⇒ DOC

*La versión de **GC** de **Splinter Cell** conserva el engine creado para **Xbox**, aunque su frame rate resulta algo inestable.*

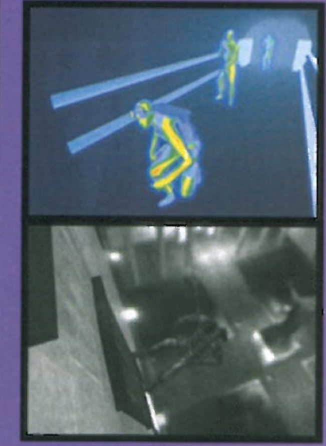




Modos de visión



Sam Fisher podrá utilizar dos diferentes modos de visión para completar sus misiones: visión termal y visión nocturna.





Género > Espionaje Táctico · Formato > Mini DVD-ROM · Compañía > Ubi Soft · Programador > Ubi Soft · Jugadores > 1
Escenarios > 11 · Niveles de Dificultad > 3 · Texto/Doblaje > Castellano/Cast. · Grabar Partida > Memory Card (17 Bloques)

GRÁFICOS 9,3
Aunque su frame rate no es tan alto y estable como el de la versión Xbox, el sistema de iluminación es casi tan bueno como el del original, así como la calidad de todas sus texturas.

MÚSICA / FX 9,3
En la intro original ha desaparecido el magnífico The Name Of The Game de Crystal Method, pero el título conserva el genial doblaje al castellano (con la voz de McGyver en el cuerpo de Fisher).

JUGABILIDAD 9,3
La versión de Splinter Cell para GameCube posee los extras de la de PS2 y la posibilidad de conectar nuestra GBA para aumentar sus posibilidades. Éste es, sin duda, el mejor representante del género en GC.

DURACIÓN 9,1
Su desarrollo nos llevará a intentar cada nivel una y otra vez para completarlo. Incluye el nuevo nivel Power Plant, pero carece de la posibilidad para descargar nuevos escenarios como con Xbox Live.

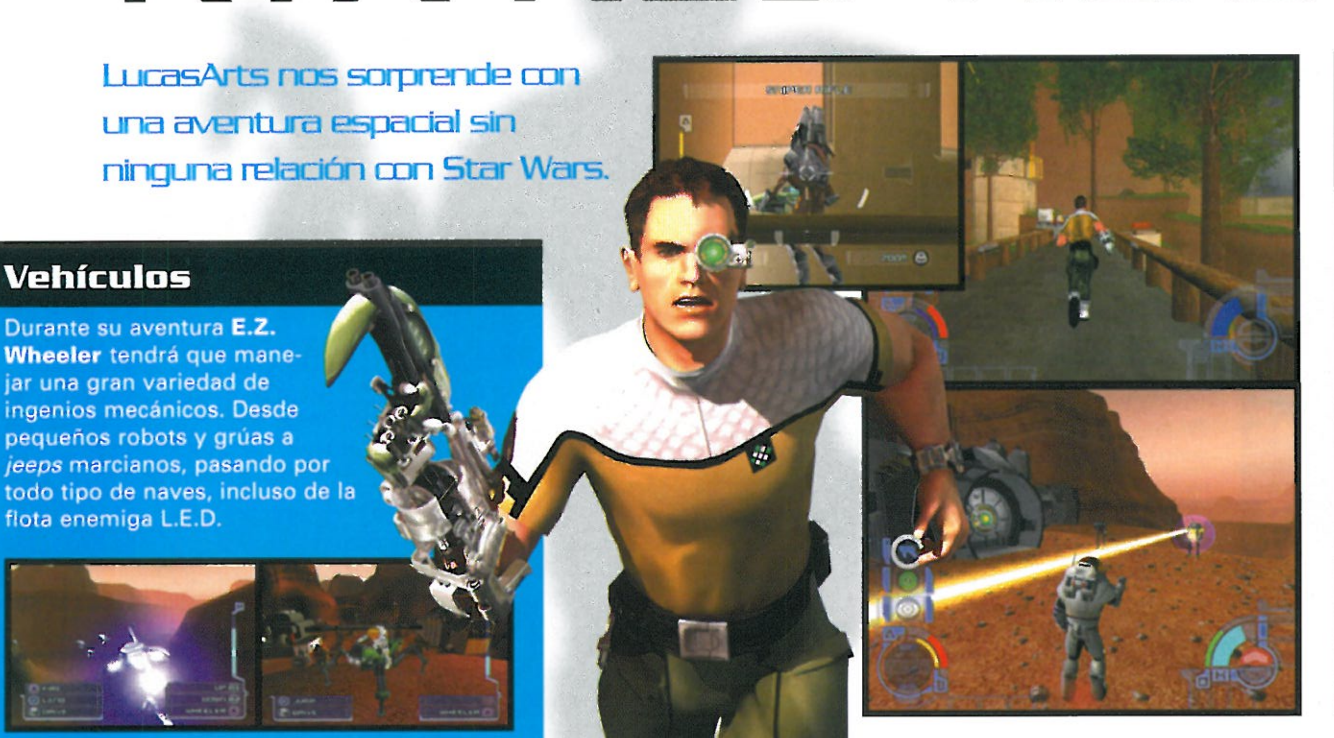




GLOBAL 9,3

RTX RED ROCK

LucasArts nos sorprende con una aventura espacial sin ninguna relación con Star Wars.



Vehículos

Durante su aventura **E.Z. Wheeler** tendrá que manejar una gran variedad de ingenios mecánicos. Desde pequeños robots y grúas a *jeeps* marcianos, pasando por todo tipo de naves, incluso de la flota enemiga L.E.D.



UNA CHICA PARA TODO
Iris, la ayudante virtual de **Wheeler**, se encarga de orientarnos sobre nuestras misiones y nos ofrecerá útiles mapas.



VISORES
El ojo biónico del protagonista le permitirá activar cuatro tipos de visión para detectar diferentes cosas.







*El inventario de **Wheeler** se divide entre las armas, los utensilios y los diferentes tipos de visor.*



Este mes es uno de los mejores que recordamos para los aficionados a las aventuras de acción. *Tomb Raider*, *Indiana Jones* y este ***RTX*** han contribuido a mejorar en calidad y cantidad el catálogo de este género. En esta ocasión nos encontramos ante uno de los títulos más originales que podréis encontrar. El protagonista, **E.Z. Wheeler** es un sargento del ejército de la Tierra relevado del servicio por sus métodos poco «ortodoxos» que lleva implantado un brazo y un visor biónicos, que le serán de gran ayuda durante su aventura. Cuando los *aliens* llamados L.E.D atacan una colonia humana en **Marte**, él es el único lo suficientemente loco como para acudir a su rescate. El desarrollo del juego se divide entre niveles interiores (estaciones espaciales, colonias, etc.) y la superficie del planeta rojo (por la que nos moveremos con un traje espacial o un vehículo todoterreno). Mucha acción, grandes dosis de aventura (cumplir varias misiones, rescatar supervivientes) y un sentido del humor socarrón para un título muy interesante. **DANI3PO**

Género > Aventura Formato > DVD-ROM Compañía > Electronic Arts Programador > LucasArts Jugadores > 1
Niveles de Dificultad > 3 Fases > 12 Texto/Doblaje > Castellano/Cast. Grabar Partida > Memory Card (250 KB)

GRÁFICOS 8,9
Escenarios variados y niveles creados con gran inteligencia y gusto por el detalle. Pero el gran diseño de enemigos y personajes son sus grandes méritos. En su contra tiene la brusquedad de su motor gráfico.

MÚSICA / FX 9,2
La música apenas hace acto de presencia durante el desarrollo de la acción. En cambio, las voces en perfecto castellano y los variados efectos de sonido rayan a un gran nivel y acompañan muy bien.

JUGABILIDAD 9,3
El gran punto fuerte del juego. Su acertada combinación entre exploración de los mapas, resolución de enigmas, consecución de variados objetivos y acción te enganchará si le das una oportunidad.

DURACIÓN 9,1
Unas veinte horas de juego te aguardan en esta gran aventura, dependiendo de tu habilidad. Además, hay multitud de extras que se irán desbloqueando a medida que rescates colonos supervivientes.





a fondo

PLAYSTATION 2

CLOCK T

La saga de Human vuelve a la actualidad de la mano de Capcom. La compañía japonesa ha combinado sabiamente el espíritu de entregas pasadas con un nuevo tipo de control y su «savoir faire» dentro del Survival Horror.

Dennis *aparece tras el encuentro con el primer asesino. Es un amigo de* ***Alyssa*** *que se ofrece a ayudarla para hallar a su madre. En esta pantalla el chico se encuentra con su hermana.*

Una tierna imagen de cuando ***Alyssa*** *consigue romper el maleficio de las víctimas de* ***Corroder****, la madre y el hijo recuperan la vista y se unen para descansar en paz.*

Mientras que otros géneros como la lucha, la acción o las aventuras son pilares básicos del entretenimiento digital, el *Survival Horror* va afianzando su posición día a día. Y entre los desarrolladores de *software*, **Capcom** se ha destacado dentro de este estilo de juegos. En esta ocasión, dejando a un lado su principal filón, *Resident Evil*, la compañía nos sorprende con un original título, aunque no del todo desconocido. Hace ya tiempo que **Human** dio vida al primer *Clock Tower* para **SNES**. Después, la serie pasó por **PSone** y ahora llega a **PS2** con una mecánica fiel a entregas anteriores, pero con el toque de **Capcom**. En ***Clock Tower 3*** la protagonista es una colegiala adolescente. Tras recibir una carta de su madre regresa apresuradamente a casa para descubir que ya no está allí. Entonces hace su aparición un misterioso hombre de negro que embarca a **Alyssa** en la aventura más terrorífica de toda su vida; un viaje a diferentes épocas de la ciudad de **Londres**. Hasta aquí, podría resultar una aventura apasionante. Sin embargo, en cada uno de los viajes, **Alyssa** se

Psycho & Co.

Alyssa tendrá que enfrentarse a seis asesinos en serie en cada uno de los cinco niveles que comprende el juego. Cada uno tiene un estilo característico para arrebatar la vida de sus víctimas que emplearán contra la protagonista de la aventura.

OWER 3

econtrará con un psicópata diferente que asola las calles londinenses cometiendo terribles asesinatos. Como ocurría en otros títulos de la saga *Clock Tower*, la protagonista no cuenta con ningún tipo de arma para defenderse; así que tendrá que aprovechar ciertos objetos que aparecen señalados en el escenarios para interaccionar con ellos o utilizar determinados escondites. Entre las novedades que presenta ***Clock Tower 3*** respecto a ediciones pasadas, se ha incorporado una barra de pánico. Cuando llega al máximo, **Alyssa** perderá el control y será una presa fácil para los asesinos. Pero el principal cambio es que por primera vez se puede manejar al personaje principal sin utilizar un sistema de puntero. En definitiva, si eres un aficionado al *Survival Horror* no puedes perdértelo. R. DREAMER

//Una lucha titánica contra seis asesinos en serie//



Los combates contra los asesinos, al final de cada nivel, nos permiten poner a prueba nuestra habilidad utilizando un arma; en este caso un arco con flechas muy especiales.

El Más Allá

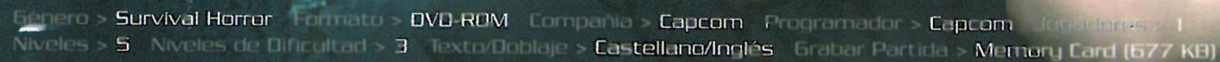
Los espectros atormentarán a **Alyssa** hasta que se les devuelvan sus preciados objetos, pero no siempre, ya que algunos espíritus nos darán pistas para resolver un enigma.



Chica con recursos

Aunque pueda parecer que **Alyssa** está desvalida, siempre puede utilizar determinados objetos de un escenario para defenderse; el Agua Bendita y los lugares especialmente acondicionados para esconderse si la barra de pánico no está a tope.





Género > Survival Horror Formato > DVD-ROM Compañía > Capcom Programador > Capcom Jugadores > 1 Niveles > 5 Niveles de Dificultad > 3 Texto/Doblaje > Castellano/Inglés Grabar Partida > Memory Card (677 KB)

GRÁFICOS



8,8

El entorno gráfico es rico en detalle, aunque la animación de Alyssa deja bastante que desear. Pero las secuencias son realmente arrebatadoras, tanto por su calidad como por el contenido de sus imagenes.

MÚSICA / FX



8,9

Las composiciones orquestales dan forma a una brillante banda sonora que alterna a la perfección los silencios con las subidas de tensión. Los efectos de sonido rellenan los huecos con suficiencia.

JUGABILIDAD



8,4

Clock Tower 3 aporta interesantes novedades a la saga, como la barra de pánico y los combates con los asesinos al final de cada nivel, donde Alyssa podrá emplear por primera vez un arma contra sus enemigos.

DURACIÓN



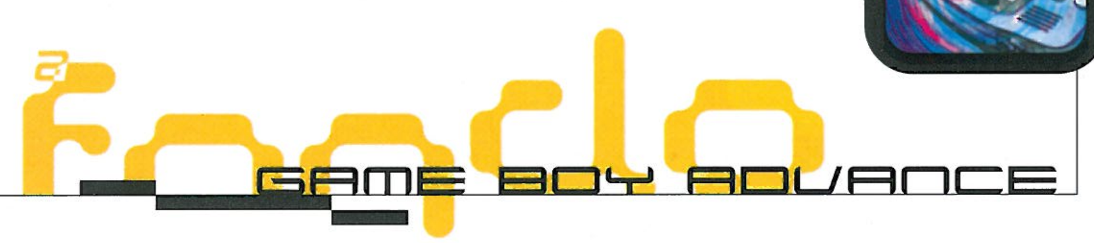
8,0

No estamos ante un juego que se pueda considerar largo, mas bien sucede todo lo contrario. Pero las impactantes escenas que tiene pueden ser un buen motivo para volver a sacarlo de la estanteria.



PS2

GLOBAL 8,7



DONKEY KONG COUNTRY

Un mito que se adelantó a su época... Nueve años después de su creación, DKC sigue siendo una delicia visual y jugable.



GALERÍA DE ARTE
Cada vez que encuentres en un nivel una cámara de fotos, activarás una curiosa imagen de **Donkey** y sus amigos.



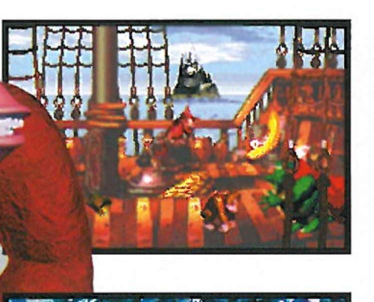
DE PESCA
Este minijuego consiste en pescar en un tiempo límite el mayor número de pulpos posible.



DE BAILE
En esta prueba deberás pulsar correctamente los botones que aparecen en pantalla para que **Diddy** realice una bonita coreografía.

*Una vez juntos **Diddy** y **Donkey**, pulsando L, podrás alternar de personaje.*

Su sencillez, su variada mecánica de juego y su extraordinario planteamiento fue lo que cautivó en tan sólo seis semanas a más de 6 millones de usuarios de todo el mundo, allá por el año 1994. **Donkey Kong** es la otra estrella de **Nintendo** que, junto a **Mario**, acaparó las listas de ventas en el sector del entretenimiento audiovisual. Es por ello que ahora, nueve años después, la compañía vuelve a brindar la oportunidad de conocer a las nuevas generaciones aquel maravilloso mundo. ***Donkey Kong Country*** es la conversión a **GBA** de la séptima entrega de los gorilas que se diseñó para **Super Nintendo** y en la que se han mantenido todos los aspectos que en aquella época fueron dignos de admiración (gráficos prerrenderizados, efectos atmosféricos, etc.). Es cierto que apenas se han hecho cambios para su adaptación a los 32 *bits*, pero es que no los necesita; **Donkey Kong** se adelantó a su época y hoy en día sigue siendo un digno competidor de los títulos creados originalmente para el *hardware* de **GBA**. ANNA





La fauna

Rambi, **Winky**, **Expresso**, **Enguarde** y **Squwaks** son animales que te ayudarán a progresar. Subido en el pez espada podrás atacar al enemigo bajo el agua, con la rana darás grandes saltos...





Género > Plataformas Formato > Cartucho Compañía > Nintendo Programador > Nintendo Jugadores > 1-2
Mundos > 7 Minijuegos > 2 Texto/Doblaje > Castellano/- Grabar Partida > Sí

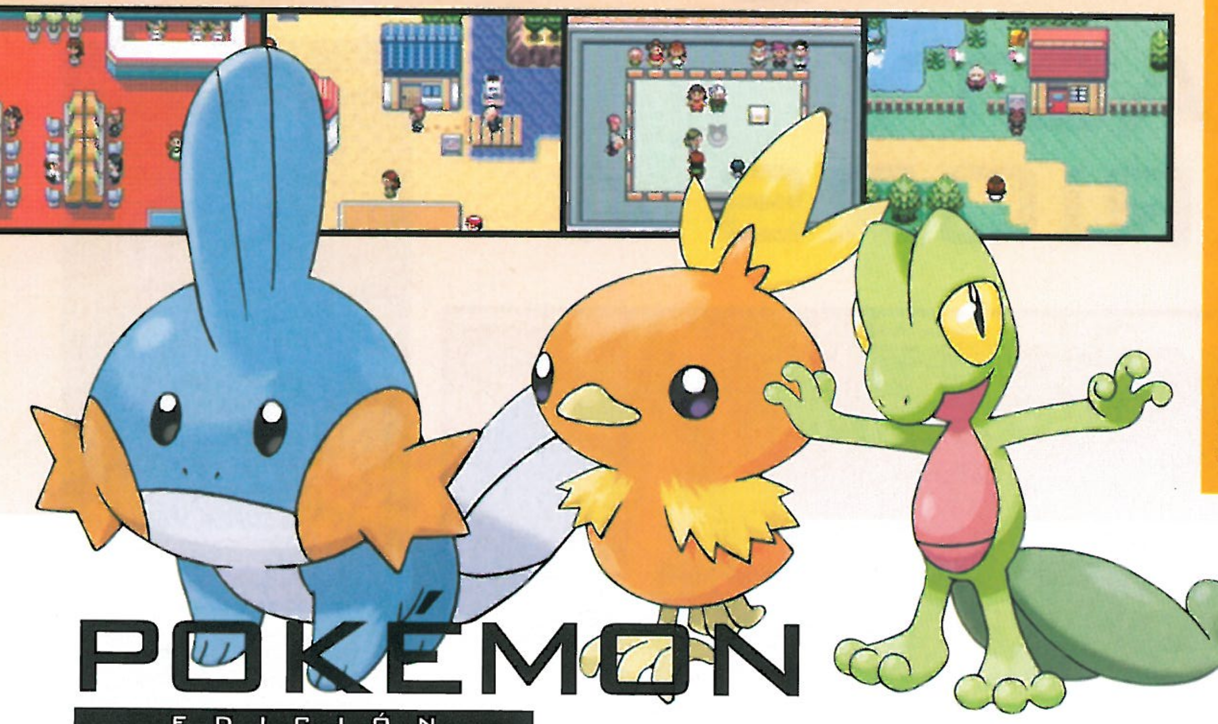
GRÁFICOS 9,4
Hoy en día es lo mínimo que se puede pedir a un juego, pero teniendo en cuenta que es un apartado creado hace nueve años tiene aún más mérito. Gráficos prerrenderizados, efectos visuales, personajes en 3D...

MÚSICA / FX 9,2
Se han añadido al sonido original algunas voces digitalizadas. Las melodías que nos acompañarán a lo largo de la aventura son muy buenas y se ha incluido un remix del Donkey Kong de 1981.

JUGABILIDAD 9,5
Bajo su apariencia infantil, se esconde un auténtico reto de superación. Un plataformas en estado puro; mecánica sencilla e intuitiva pero de dificultad progresiva. Gran acierto al adaptar el mando de SNES a GBA.

DURACIÓN 9,3
Además de la aventura original de SNES (con más de 7 mundos) se han incluido divertidos minijuegos, un modo Contrarreloj y una galería de arte que alargarán aún más la vida de DK Country.





La raza PKM

En una reciente conferencia telefónica con los creadores de *Pokémon* nos desvelaron que para crear a los 133 *Pokémon* nuevos se inspiraron en insectos y animales de enciclopedia y en sus propios recuerdos de infancia. ¡A qué esperas a completar tu *Pokédex*!



//Las batallas 2 Vs. 2 son la gran sorpresa//

POKÉMON EDICIÓN RUBI Y EDICIÓN ZAFIRO

Muchas novedades... aunque siempre Pokémon.



Los textos están en castellano, aunque algunos nombres de líderes han sido traducidos de forma poco idónea.



TORRE DE BATALLA
Accede a ella tras derrotar a **Máximo** (alto mando de Liga *Pokémon*). Te enfrentarás a 99 entrenadores con *Pokémon* de nivel 50-100.

BASE SECRETA
Con la técnica de lucha MT43 accederás cuando quieras a una cueva donde poder descansar y decorarla a tu antojo.

Muchos pensarán que el regreso de los *Pokémon* después de un año y medio de ausencia, traerá consigo más de lo mismo. En parte así es, mantiene la misma mecánica que las anteriores 6 ediciones; duelo con los 8 líderes de gimnasio, batallas por turnos, evolución y captura de las criaturas, etc. En fin, el planteamiento es el tradicional pero los complementos que han añadido se convierten quizá en los verdaderos alicientes para los seguidores de *Pokémon*. Han incluido más eventos, como el lugar de reunión de los *fans Pokémon*, donde serás entrevistado por un osado periodista; concursos de belleza e inteligencia; el *Pokémon Navigator* que incluye lo necesario para ser un buen entrenador... Y lo mejor de todo, con el salto a los 32 *bits* de la portátil de **Nintendo**, la compañía ha diseñado batallas en las que deberás manejar dos *Pokémon* para derrotar a ciertos entrenadores, se han creado escenarios con más texturas y sombras otorgando mayor relieve visual. En definitiva, lo más destacado es que ***Rubí*** y **Zafiro** son más vistosos que los anteriores *Pokémon*. **ANNA**



Género > RPG Formato > Cartucho (32 MB) Compañía > Nintendo Programador > Nintendo Jugadores > 1-4
Líderes Gimnasio > 8 Pokémon Nuevos > 133 Texto/Doblaje > Castellano/- Grabar Partida > Sí

GRÁFICOS 8,4
El salto a GBA se deja notar, pero tampoco desborda florituras. Ahora hay más texturas, los personajes han aumentado de tamaño, se han creado sombras... El diseño de PKM sigue siendo ingenioso.

MUSICA / FX 8,8
La composición de las melodías y FX ha llevado dos años de trabajo, se han rescatado algunos sonidos de anteriores ediciones y otros son nuevos. Lo cierto es que no está mal, pero tampoco es para tanto.

JUGABILIDAD 8,7
No es complicado para los que estén acostumbrados a los RPG. La cuestión es hacer evolucionar a tus PKM y eso sólo se consigue batallando. El juego se ha amenizado con más acontecimientos.

DURACIÓN 9,0
Si de algo siempre han presumido los juegos Pokémon es por su larga vida. Ahora, además de derrotar a los 8 líderes de gimnasio y superar la Liga Pokémon, se ha incluido la interminable Torre de Batalla.



DYNASTY WARRIORS 4

Modos de juego

En la cuarta edición de la saga *Dynasty Warriors* el jugador contará con una variada y completa oferta de modos de juego. Desde uno Cooperativo para dos jugadores, a diferentes tipos de desafíos.



El juego incluye una opción para editar los personajes. También es el primer DW en incluir diversos objetos para utilizar en la batalla como rampas o catapultas.

//Dynasty Warriors 4 nos traslada al mágico mundo de la china medieval//



Batallas multitudinarias y espectaculares

La última entrega de *Dynasty Warriors* supone el culmen en cuanto a modos de juego y calidad técnica de toda la saga. Desde el típico modo Historia, recreando las batallas entre los Tres Reinos, se podrá disfrutar de un interesante modo Cooperativo para dos jugadores y una serie de modalidades en las que nos enfrentaremos a diferentes tipos de desafíos. Destrozar el mayor número de objetos en un tiempo determinado, acabar con 100 enemigos o aguantar la posición en un puente, luchando como siempre contra el crono. ***Dynasty Warriors 4*** también incorpora mejoras técnicas que nos ofrecen unos gráficos increíbles con multitud de personajes en pantalla. **R. DREAMER**

Género > Beat'em-up Formato > DVD-ROM Compañía > Virgin Play Programador > Koei Jugadores > 1-2 Ejércitos > 3 Niveles de Dificultad > 3 Texto/Doblaje > Castellano/Inglés Grabar Partida > Memory Card (147 KB)

GRÁFICOS 8,4
Resulta increíble comprobar la cantidad de personajes que pueden coincidir en pantalla. Además, es el Dynasty Warriors más vistoso y también se han cuidado con mimo las innumerables secuencias FMV.

MÚSICA / FX 8,5
Como ha ocurrido en ediciones anteriores, Omega Force ha dado una gran importancia a los efectos de sonido para ambientar a la perfección el campo de batalla, junto a una banda sonora que cumple.

JUGABILIDAD 8,6
Los que disfruten dando golpes a diestro y siniestro van a disfrutar con DW4, sólo que esta vez hay un ligero toque estratégico que da una mayor profundidad al juego al tener en cuenta más factores.

DURACIÓN 8,8
El modo principal ya de por sí nos mantendrá ocupados bastante tiempo y encima nos quedan el modo Cooperativo y una increíble oferta de modalidades que le otorgan una larga vida a este título.







MINIJUEGOS
A medida que ganemos partidos podremos desbloquear hasta tres delirantes minijuegos para varios jugadores (hasta cuatro).

JUGADORES
Diez chicas y diez chicos, que podremos combinar en los equipos como queramos. Cada uno con sus modelitos.

SUMER HEAT BEACH VOLLEYBALL

Acclaim hace debutar el voleibol playero en PlayStation 2 con este divertido título.

En unas fechas tan dadas a este tipo de deportes, la oferta de **Acclaim** se presenta lo suficientemente atractiva como para competir con otros títulos pertenecientes a disciplinas deportivas más «serias». Como es lógico (y como hemos visto en otros juegos similares como *Beach Spikers* y *Dead Or Alive Xtreme*), los partidos de **Summer Heat** se disputan entre equipos de dos jugadores (chicos y chicas) y sobre la arena, en escenarios creados con un alto grado de detalle. Pero al contrario que en los juegos mencionados, en el título de **Acclaim** se necesita únicamente un botón del *DualShock 2* para comenzar a disfrutar de victorias, ya que el tipo de acción que vamos a realizar dependerá de nuestra colocación. Una vez que adquiramos experiencia seremos capaces de realizar movimientos más complicados que sí requieren el uso de más botones, como fintas o todo tipo de espectaculares remates. En resumen, una forma perfecta de pasar las calurosas tardes de verano en compañía de tres amigos. **DANI3PO**



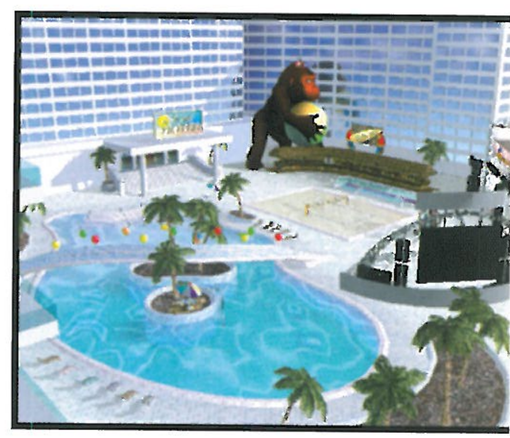
Los biquinis de las chicas quedan perfectos sobre su bronceada y tersa piel.

Extras jugosos

Uno de los múltiples extras que incluye el juego, dentro de la opción *Beach House*, es la posibilidad de ver los vídeos de los artistas que han cedido sus temas para la banda sonora, como **Kylie** o **Pink**.

//La colocación es la clave para ganar en SHBV//





Los escenarios recrean exóticos y bellos entornos con todo lujo de detalles. De paradisíacas playas a hoteles de lujo, pasando por románticos embarcaderos.



Género > Deportivo Formato > DVD-ROM Compañía > Acclaim Programador > Cheltenham Studios Jugadores > 1-4
Competiciones > 8 Niveles de Dificultad > 4 Texto/Doblaje > Castellano/Inglés Grabar Partida > Memory Card (74 KB)

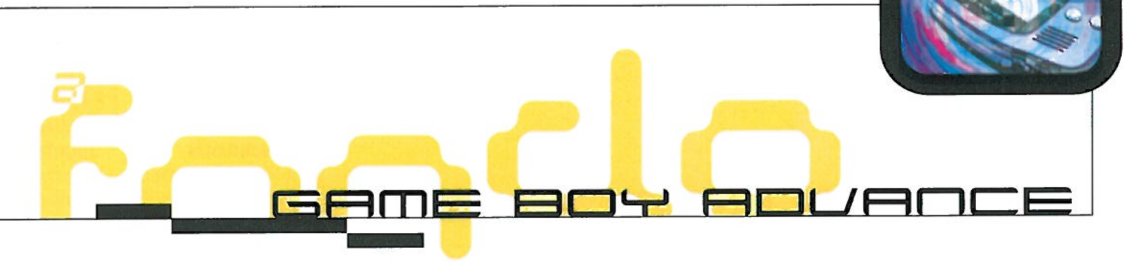
GRÁFICOS 9,0
Realmente brillantes, como requiere un juego de estas características. Destaca el modelado de los jugadores (sobre todo su piel), las animaciones y la belleza de los escenarios. A la altura de los grandes.

MÚSICA / FX 9,2
La banda sonora incluye grandes temas actuales como Love At First Sight de Kylie Minogue. Por lo demás, está lleno de voces de los jugadores y sus correspondientes «grititos» durante el partido.

JUGABILIDAD 8,9
Es realmente sencillo controlar a los jugadores durante los partidos, y el método utilizado (mediante flechas) para guiarlos es una incorporación muy acertada para acercar este deporte a las masas.

DURACIÓN 9,0
Como en todos los títulos deportivos, depende de el tiempo que le queramos dedicar y, sobre todo, de si contamos con tres amigos con los que disputar partidos. Incluye una buena cantidad de extras.

PS2 — GLOBAL 9,0





Space Harrier, la coin-op pionera en ofrecer scaling, sigue siendo tan sosa como el primer día. Afterburner era una delicia en recreativa y en **MD**. En **GBA** es un auténtico bodrio.











Out Run (izquierda) y Super Hang-On (arriba) son lo mejor de esta recopilación. De Afterburner mejor no hablar...



Esperemos que **THQ** no se conforme con estos cuatro clásicos y pronto nos ofrezca otros mitos de **Sega** en **GBA**, como Powerdrift o Thunderblade.

SEGA ARCADE GALLERY

THQ adapta a GBA cuatro de las más legendarias recreativas de Sega AM/2.

Tras la decepción sufrida con *Sega Smash Pack* (3 juegos de **MD** pobremente versionados a **GBA**: *Ecco*, *Sonic Spinball* y *Golden Axe*), no albergábamos grandes esperanzas hacia ***Sega Arcade Gallery***. Por fortuna, **Bits Studios** sí ha sabido responder al reto de adaptar cuatro populares recreativas de **AM/2**, el mítico equipo liderado por **Yu Suzuki**. El resultado son tres buenas conversiones y un desastre llamado *Afterburner*. Dentro de las limitaciones técnicas de **GBA**, los programadores han hecho un fantástico trabajo al reproducir la sensación de velocidad y el *scaling* en *Out Run* y *Super Hang On* (ambos son lo mejor del cartucho). *Space Harrier* sigue siendo tan mediocre como la *coin-op* original, pero lo de *Afterburner* es un crimen: tanto los gráficos como el control son horribles. Es el único tachón en esta meritoria recopilación. **NEMESIS**

Género > Arcade Formato > Cartucho (32 MB) Compañía > Sega Programador > Bits Studios Jugadores > 1
Juegos incluidos > 4 Créditos > 4 Texto/Doblaje > Castellano/Inglés Grabar Partida > No

GRÁFICOS 8,1

Out Run y Hang On hacen gala de una trabajada recreación del scaling de las coin-op originales. Eso hace más inexplicable aún el horror cometido con Afterburner, es incluso peor que el de Master System.

MÚSICA / FX 9,0

Uno de los grandes desafíos de esta recopilación era cómo adaptar la memorable banda sonora de Out Run. Tanto ésta, como la música del resto de recreativas, están soberbiamente versionadas a GBA.

JUGABILIDAD 8,7

El caótico Afterburner acaba dinamitando la buena impresión causada por Super Hang-On y Out Run. Sobre todo en el caso de la primera, aún más jugable incluso que el original y en la versión de MegaDrive.

DURACIÓN 8,2

Los sosos de Bits Studios, aunque buenos programando, no han tenido la decencia de incluir ilustraciones o curiosidades acerca de las recreativas. Ni siquiera de añadir una pila para guardar records.



SUPER MONKEY BALL JR.

La fiebre del mono loco llega a GBA en su mejor versión.



Y es que este título, pese al desprecio que sufre por parte de algunas mentes obtusas (incapaces de comprender su grandeza), parecía estar diseñado desde un principio para ser jugado en una portátil. Al no basar su éxito en un despliegue gráfico impresionante, sino en una jugabilidad arrolladora, encuentra en la portátil de **Nintendo** a su mejor aliada para divertir a cualquiera en cualquier lugar. La mecánica ho ha cambiado con respecto a sus dos entregas para **GameCube**. El objetivo es llegar con tu mono a la meta de cada uno de los niveles, sorteando todo tipo de precipicios y trampas, y luchando contra la gravedad y la inercia. No encontrarás nada más sencillo y a la vez divertido y adictivo. Tres niveles de dificultad con sesenta niveles en total, varios minijuegos a cual más divertido (el minigolf es increíble) y opciones para varios jugadores. Sencillamente genial. Dani3po

Minijuegos

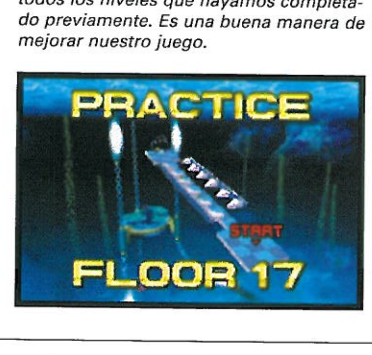
La selección de pruebas más divertidas del catálogo de **GBA** sólo puede ser encontrada en el genial título de **Sega**. Pelea de monos, bolos y, sobre todo, un minigolf con el que te pasarás horas enganchado a la consola. Para ir accediendo a ellos deberás ganar puntos de juego en el modo principal, algo que no te costará demasiado.







En el modo Práctica podremos acceder a todos los niveles que hayamos completado previamente. Es una buena manera de mejorar nuestro juego.



Género > Arcade · Formato > Cartucho (32 MB) · Compañía > Atari · Programador > Sega · Jugadores > 1-4 · Competiciones > 3 · Niveles de Dificultad > 3 · Texto/Doblaje > Castellano/Cast. · Grabar Partida > Sí (3 partidas)

GRÁFICOS 9,4
Es realmente increíble la manera en que se han adaptado los entornos del juego original de GameCube a GBA, y la perfección con la que se mueve todo. Una de las cumbres gráficas para la portátil de Nintendo.

MÚSICA / FX 8,8
Alegres melodías «bananeras» acompañarán tu deambular por todos los niveles. Además, las voces del comentarista han sido dobladas al castellano. Los gritos de los monos también están logrados.

JUGABILIDAD 9,6
Totalmente arrolladora. No encontrarás una experiencia de juego tan inmediata y adictiva en ningún otro juego. Sólo requiere jugar a un nivel para quedar atrapado irremisiblemente en su jugabilidad.

DURACIÓN 9,5
Prácticamente infinita. Cuando acabemos con los sesenta niveles del modo principal aún nos quedarán los minijuegos y los modos para varios jugadores, además del reto de conseguir todas las bananas.



GLOBAL 9,5

a fondo PLAYSTATION 2

FORMULA ONE 2003

Sony inicia cuatro años de exclusividad con la licencia FIA, con un programa que cuenta con la presencia de Fernando Alonso.



NUEVAS REGLAS
El programa recoge la normativa vigente para la temporada 2003. Entre las novedades destacan las dos sesiones de clasificación (Viernes y Sábado), las restricciones para repostar gasolina entre el Sábado y la carrera del Domingo, y el sistema de puntuación entre los ocho primeros clasificados.



DOS JUGADORES
Aunque los modos *Time Attack* y *Hot Seat* permitan competir a cuatro jugadores, tan sólo dos pueden hacerlo de forma simultánea.



Las repeticiones, a las que se puede acceder en cualquier momento, muestran toda la espectacularidad de la Fórmula 1.

El éxito logrado por **Fernando Alonso** al volante de su *Renault* ha hecho que la Fórmula 1 alcance en **España** las máximas cuotas de popularidad de la historia. A partir de ahora y durante cuatro años, **Sony C.E.** cuenta con la exclusividad en la licencia de la **FIA**. Esta situación hace que sea el único programa que incluirá los pilotos y escenarios reales. Además, mientras que en otras ocasiones recogía los integrantes de la temporada anterior, en esta ocasión salir al mercado un poco más tarde ha permitido añadir los datos actualizados de la campaña 2003. Prueba de ello es la inclusión de las modificaciones en los trazados de *Suzuka* y de *Hungaroring*. También se recogen las novedades en la normativa para determinar la parrilla de salida con las sesiones de Viernes y Sábado, y con las restricciones a la hora de repostar gasolina. A la vista de estos detalles es fácil hacerse una idea de la orientación a la simulación. El sistema de control es prácticamente igual al de la versión 2002, manteniendo una configuración de botones idéntica. Como es de esperar, la sensibilidad de la dirección y de las frenadas también se ciñe a la realidad, suponiendo un complicado reto para el usuario. El modo *Arcade*, aunque algo más sencillo, conserva un elevado grado de complicación, alejándose mucho de los títulos *arcade* en los que tan sólo hay que preocuparse de conducir. Por todo ello, el juego es especialmente indicado para los forofos de la Fórmula 1, aunque los que no lo son tanto también pueden bajar el nivel de dificultad mediante la variada gama de opciones. CHIP&CE

Completa actualización

Se incluyen los 20 pilotos, 10 escuderías y 16 circuitos de la temporada 2003. La presencia de **Fernando Alonso**, aunque no se parezca demasiado, es el principal aliciente para el mercado español.



Género > Deportivo Formato > CD-ROM Compañía > Sony Programador > Studio Liverpool Jugadores > 1-2
Competiciones > 6 Niveles de Dificultad > 3 Texto/Doblaje > Castellano/Cast. Grabar Partida > Memory Card (370 KB)



GRÁFICOS 9,1
La reproducción de los circuitos recoge hasta el más mínimo detalle tanto en el trazado como en los escenarios. Las cinco cámaras incluidas durante las carreras se multiplican en unas impresionantes repeticiones.

MÚSICA / FX 8,8
Una vez más los comentarios de la versión española corren a cargo de Jaime Sornosa y Balba Camino. A ellos se unen las conexiones desde boxes y el tremendo rugido de los motores de los monoplazas.

JUGABILIDAD 9,3
La clara apuesta por la simulación hace que el control de los vehículos requiera mucha destreza y una gran concentración. La configuración del control no varía con respecto al de la anterior versión.

DURACIÓN 9,5
Concluir el modo Temporada con las sesiones de clasificación completas es un reto que lleva bastante tiempo. Además hay que añadir la larga duración de las carreras y la cantidad de detalles a considerar en las mismas.





CENTENARY EDITION

LE TOUR DE FRANCE

Coincidiendo con el **centenario** del Tour de Francia, Konami lanza la segunda parte del único **programa** de **ciclismo en carretera**.





El control incorpora elementos arcade con la necesidad de dosificar fuerzas.



EQUIPOS
Entre los equipos se encuentran Ibanesto.com, Kelme Costa Blanca y ONCE-Eroski. Sin embargo, desaparece el Euskatel-Euskadi.



NUEVOS ESCENARIOS
Se incluye un nuevo entorno en el que se reproducen escenarios reales.



El pasado año **Konami** rompió dos décadas de sequía en el mundo de los videojuegos, lanzando la primera parte de *Le Tour De France*. La compañía mantiene el desarrollo incluido en el programa original y mejora los escenarios que rodean la ronda gala. El modo estrella incluye cinco temporadas en las que hay que entrenar y planificar las pruebas de un día hasta llegar al *Tour* de **Francia**. En el control hay que mantener el equilibrio entre velocidad y energía. Tampoco hay que olvidar la dirección de las bicicletas, especialmente complicada en las etapas con prolongados descensos. Entre las novedades hay que señalar nuevos *sprints* y la posibilidad de conseguir bidones isotérmicos adicionales. El Editor ha sido mejorado, incluyendo diez caras diferentes, cascos aerodinámicos y todo tipo de accesorios. El desarrollo de las pruebas consiste en reproducir la última parte de cada etapa, en la que el usuario tiene que remontar posiciones desde la cola un largo pelotón. Esta mecánica se repite une y otra vez por lo que se echa en falta mayor variedad que podría pasar por clasificaciones y pruebas contrarreloj por equipos. ➾ CHIP & CE

//La mejora en los escenarios es lo más destacado//

Tour de Francia

Cada temporada se culmina con el *Tour* de **Francia**. La citada prueba está compuesta de seis etapas, siendo la final en los Campos Eliseos.





La reducción de cámaras disminuye la espectacularidad de las repeticiones.



Género > Deportivo Formato > DVD-ROM Compañía > Konami Programador > DE Studios Jugadores > 1-2
Competiciones > 4 Niveles de Dificultad > 3 Texto/Doblaje > Castellano/- Grabar Partida > Memory Card (95 KB)

GRÁFICOS 8,6
La mejora de los diversos elementos que rodean las carreteras y de los escenarios es lo más destacado de esta entrega. Sorprende la reducción de las espectaculares cámaras ofrecidas en las repeticiones.

MÚSICA / FX 8,4
Es, sin duda, el apartado más discreto. La música es una constante durante el transcurso de las etapas. Los comentarios no existen y tampoco hay otros efectos de sonido dignos de ser destacados.

JUGABILIDAD 8,9
El sistema de control juega con la velocidad y la resistencia, incluyendo fuertes dosis de estrategia. La configuración de botones sufre algunas variaciones aunque el resultado global es similar.

DURACIÓN 9,0
El modo Tour supone un reto muy complicado. A la duración de las pruebas que componen cada temporada hay que unir aspectos como la planificación entre descanso y entrenamiento o los cambios de equipo.





ENTER THE MATRIX

Descubre todo lo que no viste en Matrix Reloaded mientras ayudas a Niobe y Ghost a salvar la ciudad de Zion.

LA OFICINA DE CORREOS

Hora de cerrar

Avanza hacia el lado izquierdo de la sala, por la puerta que hay junto al mostrador, hasta llegar a un ascensor. Intenta acceder al ascensor. Tras la secuencia, serás atacado por varios guardias de seguridad que aparecerán por una puerta que hay junto al ascensor; deshazte de ellos y cruza la puerta por la que habían aparecido. Serás atacado por dos guardias de seguridad. Elimínalos y sigue avanzando hasta llegar a una puerta que está junto a unos carros con correo. Entra por la puerta y encontrarás un *kit* de salud sobre un escritorio. Avanza entre los escritorios hasta encontrarte con un guardia de seguridad y deshazte de él. Sube por las pequeñas escaleras que hay en la sala y atraviesa la puerta que hay al final. Avanza por el pasillo que encontrarás, subiendo las escaleras y cruzando las puertas que hallarás hasta dar por completado esta fase.

Detrás del telón

Avanza dejando a un lado las taquillas y métete a la derecha cerca del final del pasillo, después de deshacerte de un guardia de seguridad que encontrarás. A continuación gira a la izquierda, avanza hasta la pared y entra por la puerta de la derecha. Sigue por el pasillo, elimina a un guardia que aparecerá detrás de ti y entra por la puerta que encontrarás a tu derecha. Continúa hacia la derecha, elimina a los guardias de seguridad, sigue hasta el final y gira a la izquierda. Avanza, deshazte de los guardias y gira en la primera esquina a la derecha. Ahora ve hacia la izquierda hasta la pared del fondo (donde hay una taquilla) y elimina a más guardias que aparecerán. Ve a la izquierda de la taquilla que está en la pared más alejada. Avanza por la siguiente zona, que es un poco más abierta (donde encontrarás a dos guardias de seguridad) y salta por la ventana que hay al lado izquierdo del pasillo. Ahora pulsa el botón rojo que hay al lado derecho de la sala. Vuelve por la ventana y regresa por el mismo camino por el que has llegado hasta la taquilla que está junto a la pared de ladrillos blancos y verdes, gira a la derecha y después a la izquierda en la siguiente zona abierta que encontrarás. Elimina al guardia de seguridad y cruza la puerta que hallarás a la izquierda. Gira a la derecha después de cruzar la puerta y deshazte del guardia de seguridad. Continúa por la zona de la izquierda, dejando atrás los ordenadores y si lo necesitas recoge el *Medikit* que está sobre el escritorio que se encuentra más a la izquierda. Avanza por la zona más abierta que hay hacia la derecha y después ve hacia la izquierda avanzando por el pasillo hasta llegar a la última puerta del lado derecho. Cruza dicha puerta, deshazte de todos los guardias de seguridad y avanza por la pared hacia la derecha y después gira a la izquierda hasta tener enfrente el último cubículo. Gira a la izquierda justo antes de entrar en dicho cubículo, justo después de la pared, sigue y cruza la puerta que está al lado derecho, tras el cubículo. Sigue el pasillo que está a la derecha y avanza hasta la última puerta de la derecha.

Epicentro

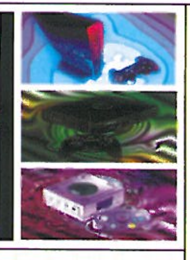
Salta hacia la verja para agarrarte a ella y escala hasta el final para saltarla. Avanza hacia adelante hasta llegar a una pared y después gira a la derecha. Continúa hasta llegar a la esquina, gira a la izquierda y sigue avanzando hasta la siguiente zona de manipulación de correo. Avanza hasta la esquina de la derecha, a través del hueco, y llega hasta la puerta con el cierre metálico. Antes de llegar serás atacado por dos o tres guardias de seguridad.

Llegada inesperada

Nada más salir del ascensor avanza a toda prisa hacia los policías, intentando desarmarles antes de que sean capaces de disparar, para después «despacharlos» tranquilamente a golpes. Despejada esta zona, avanza hasta el final del pasillo y gira a la izquierda, donde te las tendrás que ver con una buena cantidad de policías. Están ocultos tras las cajas y llevan una carretilla elevadora que se estrellará contra la pared, activando los aspersores anti-incendios. Eliminados los policías, avanza por el pasillo hasta encontrar una nueva sala a la izquierda, donde deberás entrar



ENTER MATRIX



y eliminar a varios policías. Avanza y gira a la derecha al final de esta sala y, si lo necesitas, recoge el *Medikit* que está sobre una caja que tienes delante. Al final de la sala, gira a la derecha y avanza por el hueco hasta la zona «enjaulada» mientras eliminas a los policías. Tras la secuencia, te encontrarás en la zona superior de la sala, sobre una pequeña pasarela. La forma más sencilla para completar este nivel es saltar hacia la pasarela que está junto a la verja y avanzar por ella. Hazlo con cuidado, ya que se caerá (si se cae, vuelve rápidamente a la verja y sube de nuevo por ella). Ignora a los policías y avanza por la pasarela que está junto a la verja hasta poder meterte por la zona de la derecha, donde tendrás que bajar por el pequeño tragaluz.

Otro camino

Deshazte de los policías y cruza la puerta que tienes delante. Avanza por la zona «enjaulada» de almacenamiento hasta llegar a una sala más abierta al lado izquierdo. Gira a la derecha y recoge las pistolas que hay sobre la mesa. Gira a la izquierda, avanza hacia la siguiente zona «enjaulada» y gira a la derecha justo después de pasar las barreras amarillas. Continúa hasta activar una nueva secuencia. Cuando tengas de nuevo el control, avanza hacia delante y, una de dos, o escala la verja o rompe el cristal para llegar al otro lado. Avanza esquivando las cajas, eliminando a los policías que te encuentres y pasa por debajo del cierre al final.

Con Niobe: cruzado el cierre, gira a la izquierda y deshazte de todos los policías que se ocultan en la sala que tendrás delante. Sube las escaleras y monta sobre la cinta transportadora para completar esta fase.

Con Ghost: después de pasar bajo el cierre, entra en la puerta que está en la pared de la izquierda, gira a la derecha y avanza hasta el final. Gira a la izquierda y entra en el cubículo. Gira de nuevo a la izquierda y cruza la puerta que tienes delante. A la izquierda tendrás una ventana que puede servir también para acceder a esta zona desde otras oficinas. Elimina al policía que allí encontrarás, ve hacia la derecha y accede a la zona izquierda de la planta en la que te encuentras. Cruza la puerta que allí verás, junto a la barrera amarilla. Vuelve a la zona «enjaulada» y cruza la puerta para encontrarte con un *Medikit*. En esta sala tendrás que accionar un interruptor rojo en la pared, luego sal por la puerta que está al otro lado de la sala, gira a la derecha y sal por la puerta que allí verás.

Vuelta atrás (Ghost)

Baja las rampas, deshazte de todos los policías y cruza la puerta. Gira a la izquierda y regresa a la zona de manipulación del correo. Avanza hacia adelante y gira después a la derecha cuando llegues a la primera máquina. Sigue hasta el final y después gira a la derecha de nuevo. Entra por la zona de la izquierda y avanza; gira de nuevo a la izquierda y continúa hasta la siguiente zona. Llega hasta la esquina derecha que tienes a tu espalda y escala la verja que tendrás a tu izquierda. Al final de la rampa que tienes delante hay una puerta que deberás cruzar para completar esta fase.

Lo tengo

El paquete que deberás recoger está en esta sala, en el apartado de correos que se encuentra más a la izquierda, en la esquina. Recoge el *Medikit* que encontrarás y ve a recoger el paquete. Tras la secuencia, defiéndete como puedas de todos los policías que te atacarán y elimínalos a todos para abrir las puertas del ascensor por el que han salido algunos de ellos. Entra en el ascensor. Al salir, dirígete rápidamente hasta las puertas de salida de la oficina de correos. Cuando intentes abrir dichas puertas, la sala se llenará de policías que tendrás que eliminar con la misma pericia con la que **Neo** se encarga de sus enemigos en el edificio gubernamental de *The Matrix*. Una vez eliminados todos los policías, avanza de nuevo hacia el ascensor y entra por la puerta que está junto a él. Avanza hasta la siguiente puerta, crúzala y avanza por una sala algo más abierta hasta llegar a la siguiente puerta. Sube las escaleras que encontrarás y cruza la puerta. Continúa por las escaleras y cruzando puertas hasta dar por completada esta fase.

Una gran distracción

Ahora, o bien saltas utilizando el foco para no matarte o bajas tranquilamente por las escaleras. Avanza hacia la zona en llamas y gira a la derecha. Sigue en la única dirección que la estructura de este escenario te permitirá, mientras acabas con la horda de policías que hallarás, hasta llegar a la zona de manipulación del correo (ahora en llamas y medio derruida). Entra por la puerta que verás a tu derecha y sube las escaleras hasta cruzar la puerta que encontrarás al final.

La huida

Cruza la puerta que está a tu izquierda y deshazte de todos los policías que aparecerán a tu espalda. Sobre la mesa que tienes delante encontrarás un *Medikit*. Sal de esta sala por la puerta que está frente a la mesa. Avanza por la siguiente sala hasta llegar a la puerta que está al otro lado. Dentro de esta nueva sala, tendrás que cruzar la puerta que está a la izquierda. Continúa a toda prisa (no te preocupes por los policías, ya que no dejarán de aparecer) y cruza la última puerta para dar por finalizado este nivel.

CONDUCCIÓN TEMERARIA

Llega hasta el teléfono (Niobe)

Avanza a toda prisa, siguiendo las instrucciones de **Sparks** y las indicaciones de la flecha en pantalla, deshaciéndote de los coches de policía con la ayuda de **Ghost**, hasta llegar a una especie de peaje. Al llegar, **Sparks** te dirá que tienes que sobrevivir dos minutos hasta poder abrir el peaje. Lo mejor que puedes hacer es volver sobre tus pasos y hacer tiempo hasta que el peaje se abra (se te indicará con un mensaje en pantalla). Una vez abierto, crúzalo y llega hasta el puente para dar por finalizada esta fase.

Llega hasta el teléfono (Ghost)

Este nivel no tiene muchas complicaciones, ya que sólo tendrás que apuntar con precisión para eliminar tanto a los vehículos que estorban nuestro coche como a los vehículos de policía, que no dejarán de dispararnos y chocarse contra nosotros para evitar que completemos el nivel.

LOS TEJADOS DE LA CIUDAD

Contesta al teléfono

Salta de azotea en azotea hasta llegar a las escaleras. Sube por ellas y llega a otras escaleras. Tras la secuencia, gira a la izquierda, manteniéndote en el lado derecho del edificio, y avanza tan rápido como puedas hasta llegar a la siguiente escalera. Sube por ella y avanza por la siguiente azotea con cuidado de no caer al vacío; tendrás que girar a la derecha y saltar hacia la siguiente azotea. Avanza hasta el final y gira a la derecha. Salta a la siguiente azotea y gira a la izquierda. Sigue hacia la caseta y elimina a los dos policías que en ella se encuentran. Salta desde esta azotea hacia el suelo de madera del siguiente edificio (que se quebrará bajo nuestros pies) y avanza por la planta en la que te encuentras hasta llegar a un hueco que deja ver una nueva escalera. Salta a ella y súbela. Avanza a toda velocidad por la azotea (aparecerá un agente tras una verja) hasta llegar al borde, donde tendrás que saltar a una zona de madera. Sigue hasta la siguiente zona y deshazte de los policías que encontrarás. Lo más probable es que seas atacado en esta zona por el agente; podrás frenarle durante unos segundos haciéndole una llave con Foco. Recoge el *Medikit*, sube a toda prisa las escaleras y cruza la puerta que encontrarás al final. Continúa, salta el pequeño hueco y sube la escalera hasta la siguiente azotea. De ahí, tendrás que subir por una escalera que te llevará a la puerta de donde ha salido el agente al comienzo del nivel.

EL AEROPUERTO

Facturación (Niobe)

Haz un salto con Foco desde la zona superior, gira 180 grados y avanza por detrás del mostrador de facturación hacia el lado izquierdo.

Las cintas (Niobe)

Avanza hacia la izquierda y abre la trampilla con el botón verde, sigue adelante y haz lo mismo. Ve hacia las escaleras y sube hacia la sala de control acabando con el *Swat* que saldrá a tu encuentro. Una vez en la sala, activa las cintas transportadoras con el ▶

superguía

botón rojo y asegúrate de dejar la sala despejada de *Swats* (de lo contrario, volverán a desactivar las cintas). Sube las escaleras del lado derecho de la estancia y recoge las granadas aturdidoras. Sigue por el camino y atraviesa la puerta que encontrarás al final. Abre la siguiente puerta y te encontrarás otro grupo de *Swats*. Tras acabar con ellos, corre por el camino hasta llegar a una puerta que debes echar a bajo a patadas. En la siguiente habitación deshazte del *Swat*, sube ligeramente por la rampa y salta a la primera cinta transportadora que está a la derecha, avanzando hasta el agujero naranja.

Jackson entre el vapor (Niobe)
Sal por la puerta de la parte derecha de la habitación y avanza dejando atrás las tuberías. Elimina a todos los *Swat* que salgan a tu paso y ten cuidado con el vapor. Gira la siguiente a la derecha, ve hacia la pequeña abertura que se encuentra a la izquierda (al final del pasillo) y elimina al *Swat* que allí encontrarás. Vuelve a las escaleras donde luchaste antes con el *Swat*, bajalas y avanza hacia delante. Sigue hasta llegar al nucleo. Sal de esta zona por el lado derecho y sube las escaleras (verás la señal 3L); gira a la izquierda al subir las escaleras y gira la segunda esquina a la derecha (las señales serán 1R-7R), éste es el pasillo que necesitas. Sigue el pasillo hacia la izquierda y luego hacia la derecha.

Jackson entre el vapor 2 (Niobe)
Lo que debes hacer es correr. Utiliza el Foco para dejar un poco atrás al agente **Jackson** y avanza a través del túnel. Deshazte lo más rápido que puedas de los *Swat* que aparezcan. La mejor opción ahora es seguir corriendo hasta el final del túnel donde encontrarás unas escaleras por las que subir.

Los hangares (Niobe)
Gira a la izquierda y corre hacia la pared que ves a lo lejos. Cuatro *Swats* saldrán a tu encuentro tras la esquina. Después sigue hacia la derecha y continúa hasta el otro lado del hangar. Sigue a la derecha y verás el avión. Avanza hacia la parte de delante y trepa por el andamio. Una vez arriba, acércate sigilosamente al francotirador y estrangúlale. Salta desde el andamio a la parte de arriba del avión y corre hacia la cola. Salta de nuevo hacia otro andamio donde encontrarás un botiquín de vida y trepa hasta llegar a lo más alto. Sube por las cajas y salta hacia el camino. Ve hacia la derecha y abre la puerta que encontrarás a tu izquierda. Avanza por el pasillo y sal por la puerta que hay al final a la izquierda. Sigue por la izquierda para llegar a las escaleras amarillas. Cuando las subas, acaba con el *Swat* (si puede ser, con el rifle de francotirador) y activa el botón que está a la derecha del ascensor para ponerlo en marcha. Salta al ala del avión y corre hasta su puerta. Puedes entrar en el avión o saltarte esta parte e ir directamente al nivel del suelo. Si decides entrar, encontrarás un *Swat* , con el que deberás acabar antes de seguir avanzando hacia la parte delantera. A tu izquierda verás una puerta para salir del avión. En el andamio, acaba con el *Swat* y baja hasta el nivel del suelo. Vuelve por el camino de antes y, de nuevo, al volver la esquina te estarán esperando cuatro *Swat*. Elimínalos y corre hacia la parte trasera del hangar.

Los túneles (Niobe)
En este nivel, lo mejor es usar el rifle de francotirador con visión nocturna. Comienza avanzando por el túnel y gira a la derecha después de la puerta para acabar con un francotirador y llévate su arma. Siguiendo por el pasillo, encontrarás al siguiente francotirador. Se encuentra exactamente en la segunda sección estrecha del pasillo, donde comienza a girar a la izquierda. El tercer y último francotirador de la zona está justo después de la siguiente parte estrecha del pasillo. Cuando termines con él, continúa hasta la siguiente parte estrecha del pasillo. Ahora tendrás que hacer frente a varias oleadas de *Swats*. Primero llegarán tres y tras ellos, otros tres. Cuando estes cerca de las escaleras, te atacará otra formación de idénticas condiciones. Al final de las escaleras, otros dos *Swats* te recibirán con granadas. Sube y al llegar arriba sal por el túnel de la izquierda.

Cogiendo un avión (Niobe)
Despeja la habitación de *Swats*. Ve hacia la parte trasera derecha de la estancia, hacia unas escaleras amarillas. Sigue a la derecha para alcanzar otras escaleras y verás una secuencia. Avanza por la puerta de la izquierda y corre por el pasillo hasta la siguiente puerta. Dispara desde el camino al *Swat* y protegiéndote del vapor. Ve hacia la izquierda hasta llegar a una escalera y bájala. Sigue bajando y dirígete al avión.

Agente a bordo (Niobe)
Al empezar, fíjate en el botón que hay a la derecha de **Axel**. Avanza hacia la parte delantera del avión, neutraliza al *Swat* y sigue hasta la red de carga en la parte central del avión. Recoge los paracaídas verdes del estante que hay a la izquierda y ve hacia la parte trasera del avión (en lo alto de las cajas que encontrarás en el camino hay un *Medikit*). Cuando llegues donde está **Axel** verás una secuencia. Antes de nada, abre la trampilla que está en la parte trasera izquierda del avión. Ahora deberás plantar cara a un agente. Asegúrate de que esté desarmado y utiliza el Foco para golpearle y echarle del avión.

Vestíbulo (Ghost)
Ve hacia la derecha hacia el puesto de seguridad. Despeja la zona próxima al *gate* E1, detrás de un escritorio encontrarás un botiquín de vida. Toma la primera a la izquierda y entra en los baños. Acaba con el *Swat* y sigue por el pasillo trasero hasta los baños de hombres donde estarán esperando más *Swats*. Deshazte de los *Swats* que rondan el *gate* E2, coge la primera a la izquierda y ve hacia el control de equipajes, hasta la puerta del final.

Punto norte (Ghost)
Ve hacia la puerta que está abierta. Para despejar la zona, te vendrá genial usar las granadas cegadoras (si no las tienes, acaba con los enemigos de la forma que prefieras). Recoge las granadas aturdidoras de la esquina posterior derecha y avanza por la pequeña abertura de la pared de la derecha. Arroja una granada cerca del área acristalada del lado derecho. Ahora puedes atravesar la ventana y despejar el *gate* E3 de guardias. Sigue avanzando hasta el final haciendo frente a los guardias y ve por la zona abierta de la izquierda que te conducirá al *gate* E4. Detrás del escritorio encontrarás un *Medikit*. Un grupo de *Swats* tratarán de cortarte el paso hacia la siguiente área donde te espera el helicóptero. Ve hacia la ventana.

Punto norte 2 (Ghost)
Ahora tendrás que destruir un helicóptero de los *Swat*. Este enemigo sigue un patrón: primero se desliza hacia la izquierda disparando (quédate cerca de la pared de la derecha para protegerte de los impactos). Cuando llega a la parte que está más a la izquierda, gira 180 grados y comienza a volver a la derecha. Ese es el momento en que debes abrir fuego contra él usando el Foco para inflingirle la mayor cantidad de daño posible. Ahora, gírate. Si tienes granadas, espera un segundo y lánzalas hacia un cartel con publicidad de *Pentium 4*. Deberás enfrentarte a un grupo de cuatro *Swats* que descenderán del techo por unas cuerdas. Acaba con ellos como puedas tratando de mantener alto tu nivel de Foco (una granada resultará de gran utilidad). Vuelve a la pared de la derecha donde empezaste y repite la operación. Cuando lo hayas hecho tres veces, el helicóptero habrá sido derrotado y unos *Swats* abrirán la parte derecha de la sala. Acaba con ellos y sal por ahí. Atraviesa el *gate* W4 y sigue hacia la tienda. Acaba con los *Swats* desde lo lejos lo más rápido que puedas mientras estén en grupo. Después, sube las escaleras para completar la fase.

Monorrail (Ghost)
Sube las escaleras y gira después a la derecha. Si miras hacia abajo en el camino de la izquierda, verás un tiroteo. Aniquila a los *Swat* y se abrirá una trampilla delante de ti. Sube librándote de los *Swats* con los que te cruces y después baja los escalones.

El restaurante rotante (Ghost)
Da la vuelta y sube por los escalones despejando la zona de *Swats*. Cuando hayas llegado arriba y acabado con el *Swat*, gira a la izquierda. Haz un salto con Foco para subir al piano. Deberás pelear contra los *Swats* desde allí hasta que las escaleras lleguen a la posición del piano para poder escapar la sala.





Terminal (Ghost)

Deshazte del *Swat* y salta con Foco sobre la barrera para acceder a una zona inferior. Una vez que hayas limpiado la zona de *Swats* se abrirá la trampilla del primer piso. Mata al *Swat* que acaba de entrar y avanza por el camino recién abierto. Abre la trampilla del lado derecho y avanza hacia ese lado acabando con los *Swats* que salgan a tu encuentro. Gira a la derecha y avanza eliminando los *Swats* que intentarán eliminarte. Al llegar al final, gira a la derecha y avanza por el pasillo en el que te encontrarás más *Swats*. Sigue hacia la puerta que está abierta al final de la zona superior.

Torre de control (Ghost)

Avanza y deshazte del francotirador silenciosamente. Usa su rifle para despejar la zona inferior de *Swats* (cerca de la puerta del tercer nivel), ignorando los del tejado. Ve hacia abajo por las escaleras amarillas y acaba con los *Swats* mientras desciendes. Cuando veas una puerta abierta, atraviésala y mata con sigilo al *Swat* que está a la izquierda de la terraza. Vuelve a la parte alta de la torre otra vez.

Torre de control 2 (Ghost)

Mira hacia la izquierda y verás un avión. Equípate con el rifle de francotirador y haz *zoom* en la parte izquierda (usa el Foco para ganar tiempo). Cuando veas las ruedas delanteras del avión, comienza a dispararlas hasta que veas una secuencia. Equípate ahora la mejor arma automática que tengas, colócate en la esquina para tener una buena visión de la torre de control y no pierdas de vista el helicóptero del que saldrá un agente. Tan pronto como aparezca, acércate a él y dispara con el Foco. Deberás repetir el ataque tres o cuatro veces para vencerle. Luego, baja las escaleras.

EL ACUEDUCTO (GHOST)

Rescatando a Axel

Ésta es la única misión en la que **Ghost** conduce un vehículo, en lugar de defenderlo con armas. Avanza a toda velocidad por los canales, procurando evitar todo tipo de obstáculo, hasta comprobar que **Axel** ha saltado del avión. Ahora tendrás que evitar en lo posible los encontronazos con los vehículos *Swat* que te persiguen. Sigue la ruta impuesta por la flecha en la parte superior de la pantalla hasta llegar a la zona en la que tendrás que perseguir a otro vehículo. Síguele de cerca hasta llegar a la zona donde el canal se divide en dos túneles.

LAS CLOACAS

El abismo

Sigue recto a lo largo de la tubería y gira a la derecha. Salta a la pared y sigue recto. Continúa por la tubería hacia la derecha y sube la escalera que hay al final. Una vez más, sigue el camino de la derecha y sube la rampa. Al final, gira y sube más alto en la rampa. Ahora, usa los escalones para subir hasta el generador y sube las escaleras que están sobre él. Corre por la cornisa y gira a la derecha sobre la tubería para alcanzar otras escaleras. Deberás acabar con el *Swat* que se encuentra arriba y con los que están en el camino opuesto para ayudar a **Ballard**. Continúa hasta las escaleras que están al final y equípate con el rifle de francotirador. Cuando llegues arriba, **Ballard** estará involucrado en un tiroteo, usa el Foco para ganar tiempo y acaba con los dos francotiradores de la parte alta (en el lado izquierdo y con el que está en el mismo nivel que **Ballard**, también en el lado izquierdo). Ve ahora a la zona donde estaban los dos francotiradores y en el centro hallarás unas escaleras por las que descender. Al bajar, ve a la derecha y dirígete a **Ballard**.

Abismo 2

Prepara tu rifle de francotirador y comienza con el *Swat* que está al lado del teléfono. Después, cuando encares la estructura central, encontrarás un *Swat* en el camino de la izquierda y otro en el de la derecha. Por último, apunta hacia el nivel más alto y verás un francotirador que te tiene en el punto de mira. Acaba con él y coge el teléfono. Después de la secuencia, deberás usar las granadas recién adquiridas para destrozar el gran ventilador que te impide el paso al final del camino.

Bombeo

Ve a la izquierda, baja por la tubería y coge el último camino de la derecha. Déjate caer en la zona y acaba con el *Swat* de la habitación de la derecha. Sigue hacia la derecha y despeja la siguiente habitación. Atraviésala y coge el pasillo de la izquierda acabando con los *Swats* que encuentres. Quédate cerca de la pared izquierda hasta la escalera. Sube hasta el nivel más alto y sigue hacia el lado derecho. Salta por el hueco y continúa moviéndote para caer por el otro lado. Ahora tienes unos cuantos *Swats* detrás de ti pero algo lejos. Sigue la flecha hacia la escalera de tu izquierda, súbela y acércate al vapor para cambiar tus objetivos. Ahora gira a la izquierda y vuelve por donde has venido, hacia donde está el *Swat*. Baja por el hueco y sigue recto, dejándote caer por el hueco que está ligeramente a tu izquierda. Se abrirá la verja que tienes delante (debajo del generador). Sigue recto y baja por el agujero. Continúa recto y permanece pegado a la pared de la izquierda, dejando atrás el agua. Ve a la última abertura de la derecha y trepa por la estantería que hay a la derecha y hacia la cornisa. Acaba con el *Swats* y déjate caer a la izquierda, cerca de la tubería. Sigue recto hacia la abertura y acaba con el *Swat*. Gira dos veces hacia la derecha hasta llegar a una pequeña cornisa entre dos paredes. Trepa hacia el lado izquierdo. Al llegar al final, gira hacia ese lado y mira hacia arriba donde se encuentra una tubería roja. Salta y agárrate a ella, avanza y déjate caer al lado de la máquina a la que está conectada la tubería. En ella, presiona el botón rojo que cortará el vapor. Vuelve al principio de la sala, cogiendo el camino de la derecha que está antes del final. En esta habitación, sube por las escaleras y después ve recto siguiendo la pared del lado derecho. Gira a la derecha y métete por el agujero del suelo.

Ice y Corrupt

Ice y **Corrupt** están siendo disparados. Acaba con el *Swat* que está cerca y sigue en el nivel del suelo hasta encontrar al otro *Swat*. Ahora, vuelve al principio, cerca de donde estaba el primer *Swat* hay una cornisa. Sube a ella y dispara si tienes problemas. Ahora, gira a la derecha y trepa hacia la pequeña cornisa que está cerca del generador grande. Después sube al mismo generador y al caminar hacia la derecha verás una secuencia. Acaba con todos los *Swats* que veas y métete por la abertura de la izquierda hacia el mecanismo giratorio dañado. Sigue recto, eliminando a los *Swats* que se te pongan a tiro y sigue el pasillo hasta la escalera. Al subir verás a **Ice** y **Corrupt** de nuevo. Sigue dos veces a la izquierda y continúa hasta una zona redonda con una pequeña cornisa en la parte derecha. Sube hasta el nivel más alto y te encontrarás delante de un gran mecanismo giratorio. Si miras la base, comprobarás que no se está moviendo y que hay tres piezas naranjas que sobresalen. Cambia al modo de primera persona y dispara a las piezas. Cuando lo hayas hecho, desaparecerán y el mecanismo se autodestruirá. Acaba con los *Swats* que queden, gira a la izquierda y salta a la tubería que acabas de abrir.

Por los desagües

Déjate caer por la tubería y avanza hacia la izquierda. Ve hacia el *Swat* y mátalo sigilosamente. Sigue la tubería y acaba con otro *Swat*. Ahora, ve a la derecha y sube por la escalera. Continúa por la izquierda y atraviesa el puente aniquilando al *Swat* que se interpondrá en tu camino. Corre y salta con Foco a la cornisa delante para llegar a la pared del otro lado. Baja y sigue el camino eliminando al *Swat* que verás. Después gira 180 grados y desde la escalera de la pared lejana, coge la linterna para el fusil. Avanza lentamente hacia la escalera y verás cómo lanzan una granada, espera a que explote y sube por las escaleras de nuevo. Deshazte de todos lo *Swats* que se interpongan en tu camino, cambia al modo de primera persona y trata de eliminar también a los que están en lo alto. Ahora sube las escaleras y atraviesa el pasillo donde hay una tubería a la izquierda. Tan pronto como veas un grupo de *Swats*, lánzales una granada para acabar con todos de una vez. Avanza hasta llegar a una especie de agujero en el suelo al final del nivel y baja por él. **Wurm** te saludará; espera a que desaparezca y dispara justo después a dos *Swat* que aparecerán tras él. Ahora, gírate y vuelve al nivel superior por la escalera que tienes a tu izquierda. Quédate en el lado izquierdo y sigue a lo largo del túnel ▶

superguí

donde serás atacado desde diferentes ángulos. Aprovecha para recargar entre cada oleada de *Swats*. Cuando llegues al final, utiliza una granada para hacer volar a un grupo de *Swats*. Al llegar al final, el túnel se divide en dos: ve hacia la parte abierta de la derecha, salta con Foco a través del hueco y déjate caer al otro lado de la tubería.

Vía navegable 2

Ve dos veces a la izquierda y encontrarás los *Swats* que te esquivaste antes y con un botiquín de vida. Sigue por el lado izquierdo alto del túnel y métete por la última abertura a la izquierda. Después, sigue hacia los escalones y continúa por la derecha dos veces hasta llegar a un túnel estrecho. Ve hacia la zona más grande y aniquila al *Swat*. Ahora, sigue hacia la izquierda rodeando la cornisa del agujero del lado más lejano y deslizándote hacia abajo por la escalera. Acaba con los *Swats* y ve hacia la única salida de la izquierda. Termina con el único *Swat* que hay sobre la tabla de la izquierda y trepa hacia donde estaba. Sube por la tubería rota y, una vez hayas despejado la zona, quédate en la pared del lado derecho. Continúa tu camino rodeando la habitación hasta llegar a la tubería blanca. Entonces, salta y engánchate a la tubería roja que está sobre ti, moviéndote a través del agua. Cuando llegues a la cornisa, déjate caer sobre la tubería rota que está debajo. Síguela hasta la tubería de la izquierda. Baja por ella y da buena cuenta del *Swat* que te espera a la izquierda. Ahora ve en la dirección opuesta y sube las escaleras. Sigue el camio hasta llegar a una habitación cerrada. Acaba con los *Swats* que ronden la zona y baja por el agujero que hay en el centro.

Área de ventilación

Sigue el túnel hasta el final y avanza por la derecha hasta que haya una explosión. Entonces, gira a la derecha y ve hacia el *Swat* que te saldrá al encuentro. Gira a la derecha y ve hacia una habitación recién abierta, dejándote caer por el agujero que hay en el medio de ella. De nuevo, sigue el túnel que estará sumido en un profundo caos y lleno de *Swats* que te arrojarán granadas. Coge el lado izquierdo y verás que al lado derecho, y tras subir unos escalones, se encuentra un botiquín de vida. Cerca hay unos escalones que suben hacia la izquierda. Súbelos y continúa hacia la derecha donde encontrarás más escalones para seguir subiendo. Sigue por la siguiente zona eliminando a los *Swats* que te salgan al encuentro. Cuando llegues al lado más alejado, coge el pequeño túnel que encontrarás a mano derecha. Llegarás a una zona similar a la anterior donde deberás avanzar con cuidado atravesando por el lado izquierdo o saltando con Foco a los huecos de en medio para llegar a la pared negra. Ten en cuenta también que hay dos *Swats* escondidos detrás de unos muros. En la parte trasera izquierda hay una abertura, sigue por ahí hasta la siguiente habitación donde deberás seguir a la derecha haciendo frente a más *Swats*. Ve hacia el túnel del final y corre a través de él hasta que se abra. Entonces, déjate caer a la izquierda y deshazte de los *Swats* que encuentres en el descenso. En la parte final de la zona, déjate caer por el agujero y baja a la siguiente zona.

Malachi y Bane

Sigue recto y sube por las escaleras que encuentres. Ahora ve a la izquierda y a lo largo de la tubería. Sigue por la cornisa por el lado derecho. Después de eliminar al *Swat* salta sobre la tubería roja que está sobre ti y muévete para caer en las cajas rojas. Mata al *Swat* que estará cerca y ve a la izquierda, hacia las escaleras del final, pero no las subas. Gira a la derecha y salta con Foco a la plataforma que hay justo a la izquierda de la tubería. Debes aterrizar cerca de los barriles y luego saltar diagonalmente dentro de la tubería. De ésta caerás en la siguiente zona. Ve hacia la derecha y acaba con el *Swat*. Después, toma de nuevo la derecha, para seguir posteriormente dos veces hacia la izquierda. Sigue todo el camino a través de la tubería.

Malachi y Bane 2

Gira a la derecha y verás unas escaleras. Debes subir por el lado más alejado asegurándote de llevar equipado el rifle de francotirador. Mata a los *Swats* de la parte superior que están uno enfrente del otro. Para mantener a todos vivos, deberás usar el Foco de manera inteligente. Los *Swats* llegarán de la derecha, de la izquierda (en grupos de dos) y desde arriba, así que deshazte de ellos lo más rápido que puedas para completar la fase.

EL CASTILLO

Sombras (Niobe)

Avanza por las diferentes salas hacia la izquierda, a la izquierda de nuevo y por último a la derecha.

El ático (Niobe)

Avanza y deshazte de los vampiros que encontres a tu paso. Aguanta las embestidas de **Vlad** y ejecuta tus mejores movimientos sobre su cuerpo hasta que comience la secuencia. Tras la escena, avanza hacia delante y gira a la izquierda, hasta una zona más amplia. Deshazte de todos los vampiros que encuentres mientras avanzas hasta la pared del fondo de la sala. Gira a la izquierda, avanza y después gira a la derecha, donde encontrarás una puerta secreta por la que deberás entrar.

El dormitorio de Persephone (Niobe)

Gira a la derecha y avanza hasta que aparezca la escena con **Persephone**. Tras la secuencia, avanza hacia la cama y cruza la puerta blanca que está a la derecha. Avanza hasta el final de la sala, recoge las armas que encontrarás y vuelve al dormitorio de **Persephone**. Deshazte de los dos vampiros que encontrarás y elimina a **Vlad**. La segunda puerta blanca del dormitorio quedará abierta. Crúzala, avanza y abre la siguiente puerta que hallarás. Sigue el pasillo hacia la izquierda y llegarás hasta el vestíbulo, donde tendrás que llegar hasta la puerta doble. Pulsa el botón del ascensor, a la derecha de las puertas y entra en él.

El ala oeste (Ghost)

Avanza por la gran habitación en la que te encuentras (podrás subir sobre la mesa y tirar los candelabros, si lo deseas) y cruza la puerta doble que hay al final de la sala. Deshazte de los vampiros que hay en la cocina y ve hacia la salida que está en la parte izquierda de la sala. Ve de nuevo hacia la izquierda y elimina al vampiro que encontrarás. Continúa por la puerta que él ha abierto y deshazte de los vampiros que están en la sala de la derecha. Entra en el ascensor que está a la derecha de las mesas de billar.

El atrio (Ghost)

Cruza la puerta de la derecha, sigue el pasillo hacia el atrio y elimina a los vampiros. Avanza hasta el final y mata al vampiro que está en la siguiente sala. Para terminar la fase, entra por el pasadizo secreto que se ha abierto tras la estantería.

Pasaje secreto (Ghost)

Avanza hasta caer a través del suelo. Continúa hasta el final y sube a la pared de la derecha. Una vez arriba, deshazte del vampiro que atraviesa la pared. Entra por el agujero y sube a la pared que tienes enfrente. Sube más y después déjate caer en el espacio del ático. Lucha contra los vampiros que allí encontrarás hasta que se abra la ventana. Mantente alejado de los bordes de la sala, ya que estarán en llamas. Finalmente, salta por la nueva abertura.

Pasaje secreto 2 (Ghost)

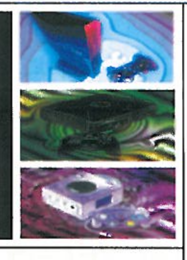
A tu izquierda encontrarás un borde que deberás saltar. Tras la secuencia salta a la siguiente terraza. Ahora encontrarás dos vampiros y un *Medikit*. Una vez eliminados los vampiros, salta a la siguiente terraza que está a la derecha y después a la siguiente. Entra ahora por la ventana de la izquierda, deshazte del vampiro y avanza por la salida que está atrás, a la derecha. Sigue el pasillo y baja las escaleras, donde deberás enfrentarte a unos vampiros en una sala con aspecto de museo. Continúa hasta la siguiente sala. Destruye a los vampiros que allí encontrarás y sal por la puerta que está a la derecha. Para completar esta fase tendrás que eliminar a los vampiros que encontrarás en esta última sala y escapar por la puerta por la que ellos han entrado.

La oficina del Merovingio

Avanza por el vestíbulo y cruza la puerta blanca que está a la derecha. Deshazte del vampiro, atraviesa la puerta por la que ha aparecido, gira a la derecha, avanza por el pasillo y abre las puertas dobles que están a tu derecha. Elimina al vampiro que



ENTER MATRIX



allí encontrarás y vuelve al pasillo. Ahora deberás cruzar una puerta blanca que se acaba de abrir. Encontrarás un nuevo vampiro que deberás eliminar y, hecho esto, deberás cruzar la puerta que él mismo ha abierto. Sube las escaleras y gira a la izquierda para abrir la puerta que está en la esquina, a la derecha. Entra a la sala de cine y avanza hacia la zona donde está el proyector. Ahora, da la vuelta, elimina a los vampiros y vuelve hacia la zona de la pantalla; a la izquierda tendrás una nueva puerta abierta.

Pasillo al garaje

Avanza por la primera esquina a la derecha y elimina silenciosamente al vampiro que está de espaldas. Elimina al otro vampiro. Avanza por el pasillo hasta el final y gira a la derecha para llegar a la puerta.

De vuelta a la gran sala

Avanza hasta la puerta que se ha abierto delante de ti.

La mazmorra

Baja la escalera en forma de espiral y, al final, gira a la derecha, hacia la zona más abierta. Baja las escaleras y enfréntate (y vence, claro) a dos vampiros. En las esquinas de esta gran sala encontrarás dos *Medikits*. Regresa a la parte de atrás de la sala y continúa bajando escaleras hasta llegar a una especie de coliseo romano, donde te enfrentarás a **Cujo**. Elimina a **Cujo** y a sus esbirros para abrir la salida (que está enfrente de la entrada al coliseo). Sal del coliseo por las escaleras.

Caín y Abel

Avanza por la especie de catacumba, cruza las puertas y, tras la secuencia, abre la puerta y tendrás que recoger a tu compañero. Sal de esa sala y ve hacia la salida para hacer frente a **Caín** y **Abel**. Ambos son hombres lobo y, por tanto, casi inmortales. Así que empújales a golpes contra las rejas de los prisioneros. Éstos les agarrarán contra las rejas, permitiéndote escapar con tu compañero en brazos.

BAJO LA CIUDAD

Gemelos en persecución (Niobe)

Tu misión será avanzar tan rápido como puedas y esquivar a todos los coches hasta llegar a la salida de la autopista.

Gemelos en persecución (Ghost):

Al igual que en el primer nivel de conducción, tendrás que destruir todos los coches que se interpongan en tu camino y disparar al vehículo de los gemelos cuando se acerque.

EL JARDÍN ZEN

Trinity y Ghost (Ghost)

Lucha contra **Trinity**; ganes o pierdas no cambiará en absoluto la historia del juego.

LA AUTOPISTA

Tras Morfeo (Niobe)

Avanza tan rápido como puedas, esquivando los vehículos «civiles» y eliminando a todos los policías en cuanto se acerquen. Un pequeño accidente justo antes de llegar al trailer podría obligarte a repetir el nivel.

El camión (Niobe)

En cuanto tengas el trailer en pantalla, procura no chocarte contra ningún coche para llevar a buen puerto la misión.

Tras Morfeo (Ghost)

Tu objetivo en esta fase es simple: elimina todos los coches de policía que se acerquen al *Pontiac* conducido por **Niobe**.

El camión (Ghost)

Procura eliminar sólo a los coches de policía, ya que los vehículos civiles podrían entorpecer la trayectoria del *Pontiac* conducido por **Niobe**.

LA PLANTA DE ENERGÍA

En los cimientos del reactor (Niobe)

Avanza por el túnel hasta llegar a una puerta y elimina al guardia de seguridad. Cruza la puerta y elimina a todos los guardias que encuentres en tu camino. Avanza hasta la zona del fondo a la derecha. Continúa por la zona abierta hacia la derecha y sigue el camino hasta el final. Deshazte de todos los guardias de seguridad y avanza hasta llegar a unas escaleras que deberás subir. Una vez arriba, gira a la derecha y escala la verja. Sigue, elimina un guardia de seguridad y escala la siguiente verja que encontrarás. Al final de la verja, tendrás que esperar a que **Ghost** desactive las luces. Hecho esto, ve hacia la zona más abierta y mantente junto a la pared de la izquierda, avanzando por el borde para escalar una nueva verja. Una vez arriba, gira a la derecha y efectúa un Salto-Foco para llegar al otro lado, pasando por encima del hueco. Después de la secuencia, deshazte del *Swat* que encontrarás, gira a la izquierda y avanza hasta la zona más abierta. Allí encontrarás tres *Swat* que tendrás que eliminar, escondidos tras las columnas. Sigue, gira a la derecha y, después, de nuevo a la derecha. A mano izquierda encontrarás la escalera por la que necesitarás subir. Gira a la izquierda y cruza unos puentes. Hecho esto, gira a la izquierda y avanza hasta el borde. Salta a la puerta que está en la planta baja, ligeramente a la derecha. Cruza la puerta y baja la rampa.

Cimientos del reactor 2 (Niobe)

Baja la rampa, gira a la derecha y, tras eliminar a un *Swat*, gira de nuevo a la derecha. Continúa por el túnel hasta llegar a una sala con columnas en las que encontrarás un buen número de *Swat*. Continúa por la izquierda de esta zona y sal por la puerta que se encuentra a la derecha, al final. Avanza por esta zona hasta llegar a una sala iluminada con fluorescentes. Sal por la puerta de la izquierda y sube por la escalera. Sal de la siguiente sala por la puerta que está a mano derecha e inmediatamente gira a la izquierda, ya que la zona está repleta de francotiradores. Ahora, sal corriendo a toda velocidad hacia la zona de la derecha con la ayuda del foco para no ser alcanzado por los francotiradores hasta llegar a una zona abierta a la izquierda. Sigue hasta llegar a una nueva zona de francotiradores. Continúa, gira a la derecha y avanza hasta el final. La especie de foso en el que te encuentras ahora está repleto de *Swat*. Ve hacia la izquierda y después gira hacia la derecha. Es recomendable bajar y eliminar a todos los *Swat* antes de continuar. Hecho esto, encontrarás una serie de escaleras o bien un gran bloque de cemento que tendrás que escalar para saltar hacia las escaleras o hacia una especie de pasillo que te sacará del foso. Salta desde la rampa de madera cuando la encuentres y continúa por la zona superior hasta el otro lado del foso. Avanza hasta la puerta que encontrarás a mano izquierda.

La construcción del reactor (Ghost)

Al igual que con **Niobe**, avanza hasta el final del pasillo, deshazte del guardia de seguridad y cruza la única puerta que encontrarás. Deshazte de todos los guardias de seguridad que veas y avanza hasta el final de la sala. Haz lo mismo con la siguiente zona. Ahora sube la escalera, cruza el puente de hormigón y elimina al guardia que hallarás. Avanza por la pequeña abertura, gira a la izquierda y después a la derecha. Avanza hacia el filo, más hacia la derecha y cerca de la zona «enjaulada». Falta la parte izquierda de la verja, así que tendrás que saltar desde allí con la ayuda del Foco hasta el filo que está delante. Avanza hacia la izquierda, dejando atrás las escaleras y realiza un salto con Foco para conseguir llegar hasta el generador. Pulsa el botón verde. Salta con la ayuda del Foco hacia el filo por el que has venido y sube por la escalera que antes dejaste atrás. Al llegar arriba, avanza por la única zona por la que puedes hacerlo. Tras la secuencia, tendrás que hacer uso del rifle de francotirador para eliminar a cuatro diferentes francotiradores apostados que están intentando liquidar a **Niobe** y otros cuantos *Swat* que la seguirán y dispararán desde la planta baja de la zona. Una vez acabes con toda la amenaza *Swat*, avanza por el borde izquierdo y deshazte del *Swat* que encontrarás. Escala la verja que hay a la derecha, destroza al *Swat* y cubre de nuevo las espaldas de **Niobe**. Una vez te deshagas de todos los *Swat* en esta zona, ve hacia la izquierda por el borde hasta llegar a una verja que tendrás que escalar. Una vez arriba, avanza un poco y vuelve a escalar. Corre hacia la derecha y sube. Avanza por la estructura que tienes delante, baja y ve hacia la derecha. Sigue avanzando, mientras eliminas a los *Swats*. Déjate caer por el agujero que está en el suelo, a la izquierda; caeras en un túnel. Avanza por el túnel para dar por terminado éste nivel.

La construcción del reactor 2 (Ghost)

Avanza por el túnel hasta que se abra y elimina a todos los *Swat* que encuentres. Cuando llegues al otro lado, sigue los demás ▶

supergui

túneles. Sube a las cajas y gira a la izquierda. Corre y haz un salto Foco para llegar a la plataforma que tienes delante. Vuelve a realizar un salto Foco para llegar hasta el siguiente borde y déjate caer después por el lado derecho. Da la vuelta y avanza hacia la zona abierta de la derecha. Avanza de nuevo por los túneles hasta llegar a las escaleras y haz un salto con Foco hacia las cajas. Una vez allí, realiza de nuevo un salto con Foco para llegar a la estructura de hormigón que tienes delante. Salta de estructura en estructura, primero hacia delante y después a la derecha. Mantente al lado derecho, desde donde tendrás que saltar a la abertura que encontrarás a la derecha, donde lleva la escalera. Sigue los túneles hasta que se abran; ahora, tras avanzar un poco, tendrás que dar buena cuenta de cuatro *Swat*. Hecho esto, sube sobre las cajas y, de ahí, a la zona donde estaban los *Swat*. Avanza y déjate caer después al nivel inferior, donde tendrás que terminar con un *Swat* y avanzar hacia la derecha.

Cargamento nuclear

Niobe: desde dentro de la sala de control, sal por la salida de la derecha, gira a la izquierda y llega hasta las trampillas, a la parte superior izquierda.

Ghost: avanza hasta el final del edificio a la izquierda y, una vez llegues a la zona más abierta, elimina al francotirador que está sobre un contenedor, en el centro de la zona. Avanza hasta la puerta de salida.

Los dos: Avanza por la puerta e intenta desarmar a todos los *Swat* que encuentres con la ayuda del movimiento Foco. Al final de la sala se halla la puerta que buscas.

Campo de transformadores

Avanza hacia la estructura del centro de la sala y utiliza las escaleras que la rodean para subir sobre ella (y deshazte de varios *Swat* por el camino). Una vez arriba, acciona el interruptor verde para conseguir un arma que lanza granadas de gas. Baja de nuevo y elimina a todos los *Swat* que aparecerán (el nuevo arma puede eliminar a varios enemigos de un solo disparo). Sal de la sala por la puerta que aún no has cruzado, elimina a un par de *Swat*, gira a la derecha y avanza por el pasillo ignorando la puerta que está a la derecha.

Campo de transformadores 2

Desde el punto en el que te encuentras hasta llegar a la escalera que marcará el fin de la fase sólo encontrarás *Swat* con chalecos anti-balas. El camino es totalmente directo; la flecha de la parte superior de la pantalla te indicará en todo momento la dirección en la que debes ir.

Turbinas del generador (Niobe)

Avanza hacia la izquierda, después a la derecha y realiza un salto con Foco para llegar hasta la torre de control. Sube la escalera que tienes delante para llegar hasta el lateral del generador. Ahora tendrás otra escalera delante, baja por ella. Retrocede y baja las escaleras que están justo detrás de ti. De cara a los controles, gira a la izquierda y avanza hacia bajo, eliminando al *Swat* que encontrarás. Recoge toda la munición que necesites en esta planta y después cruza la puerta que está a mano derecha. Gira a la izquierda y avanza hasta la puerta que tienes delante, en la otra parte de la sala. Recorre ambas zonas para llegar hasta un pasillo; gira a la derecha y avanza en esa dirección. Cruza la última puerta que está en la parte izquierda y sigue avanzando.

Turbinas del generador 2 (Niobe):

Cruza la puerta que tienes cerca y observa la secuencia. Ahora, avanza hacia la derecha (tienes un *Medikit* en la oficina si lo necesitas) hasta dejar atrás el reactor 2. Sigue avanzando y entra en la puerta 1. Continúa cruzando puertas y avanzando hasta llegar a una escalera que tendrás que subir. Una vez arriba, avanza y sube la siguiente escalera que encontrarás. La siguiente escalera te colocará en la posición idónea para plantar la bomba. Hecho esto, deshazte del *Swat* y baja la escalera. Ve hacia el otro lado de la pasarela y baja las rampas para llegar a la puerta 2. Cruza las puertas, elimina los *Swat* que encuentres por el camino y sube la escalera que verás al lado izquierdo. Sigue el pasillo hasta la puerta 3 y avanza hasta llegar a la zona más alta. Haz un salto con Foco para llegar a la zona central cuando hayas eliminado al *Swat*. Baja la escalera que tendrás delante, da la vuelta y cruza la puerta 4. Elige el pasillo del medio y llega hasta la puerta que está al final de éste. Tras cruzar la puerta 5, sube a la zona superior y, de nuevo, pasa a la zona central. Elimina al *Swat* y baja la escalera que tienes justo delante. Avanza por el último pasillo de la fase hasta llegar a la puerta y, lógicamente, crúzala.

Control del núcleo (Niobe)

Avanza por el pasillo hasta llegar a las escaleras que te permitirán bajar, mientras das buena cuenta de los *Swat* que encontrarás a tu paso. Sigue avanzando hasta llegar a otras escaleras, que servirán para acceder al núcleo. Ahora, vuelve al pasillo interior y sube las escaleras cuando llegues a ellas. Avanza hacia la derecha, sube las escaleras y aniquila al *Swat* que encontrarás. Sube las escaleras hasta llegar al pasillo que te sacará de esta fase.

Sector de residuos nucleares (Ghost):

Avanza hacia la primera habitación y mata al *Swat* que allí encontrarás. Avanza hacia las puertas alargadas que están al otro lado de la sala. Continúa por la nueva zona hasta llegar a otras puertas alargadas. Cuando las cruces te encontrarás con una sala repleta de tanques inflamables y *Swat*. Dispara a todos los tanques que veas para eliminar a los *Swat* que se oculten cerca, y avanza hasta llegar a las siguientes puertas alargadas. Avanza por las salas llenas de *Swat* y tanques inflamables hasta completar la fase.

Sector de residuos nucleares 2 (Ghost)

Cruza las puertas que tienes delante y avanza hacia una sala amplia, con una buena cantidad de *Swat* esperándote y varios tanques inflamables. Haz lo mismo que en la fase anterior hasta llegar a una habitación en la que tendrás que trepar por los ordenadores que allí se encuentran para dejarte caer después por el pasillo. Deshazte de todos los *Swat* que saldrán a tu encuentro y sigue avanzando hasta llegar a la siguiente puerta. Cruza la puerta, elimina los *Swat* y llegarás a una escalera que tendrás que subir. Una vez allí, llega hasta el pasillo y avanza por él, eliminando a los *Swat*. Cuando llegues al final de este pasillo, realiza un salto con Foco para acceder al pasillo que está justo enfrente. Avanza por el pasillo hacia la izquierda y encontrarás un *Medikit*. Después, cruza la puerta que tienes delante y sigue avanzando hasta llegar a una zona más pequeña. Cruza la puerta que tienes delante, deshazte de los *Swat* y sube por la escalera que está a tu izquierda. Una vez arriba, dispara a los tanques que tienes a tiro. Avanza ahora hacia el lado derecho y sube las escaleras mientras «despachas» a los *Swat*. Dispara a los tanques que están a la derecha para «limpiar« zona.

Sala del centro de control (Ghost):

Elimina a los tres francotiradores que se pongan a tiro en esta zona, da la vuelta y avanza hacia la zona que está delante de ti. Si tienes granadas, es recomendable que lances una en cuanto veas aparecer al primer *Swat* para deshacerte de ellos de una forma rápida. Hecho esto, vuelve atrás, ya que **Niobe** necesitará de nuevo tu ayuda. Elimina a los tres francotiradores que están entorpeciendo la tarea de **Niobe** y gira de nuevo, ya que volverás a tener visita. **Niobe** necesitará tu ayuda por última vez y, una vez la ayudes y elimines a los *Swat* que aparecerán justo después, darás por concluida esta fase.

Sala del centro de control 2 (Ghost)

Elimina a los *Swat* que puedas y mantente alejado en todo momento del gas lacrimógeno. Asegúrate de dañar los servidores (ordenadores) que se encuentran en el centro de la sala. Baja cualquiera de las dos escaleras de la sala y elimina a los *Swat*. Si lo necesitas, encontrarás un *Medikit* en el centro de la sala. En este preciso instante hará aparición un agente. Vuelve de nuevo a subir las escaleras y utiliza los movimientos potenciados con el *Ocus* para estampar al agente contra los servidores que hay dañados.

La huida del agente (Niobe)

Avanza hacia delante hasta los conductos de ventilación. Déjate caer por el respiradero, elimina a los *Swat* que harán aparición, da la vuelta y corre hacia delante. Avanza hacia la posición del ascensor que está al final del pasillo. Da la vuelta de nuevo y corre a toda prisa en la dirección opuesta a la posición del ascensor. Utiliza el Foco de vez en cuando en tu huida, para esquivar las explosiones, y salta por la ventana al llegar al final.





ENTER MATRIX

CHINATOWN

Casa de té de Seraph

Para ver a **El Oráculo** tendrás que vencer a **Seraph** y, antes de ir a **Chinatown**, irás al rascacielos. Si no consigues vencer a **Seraph**, el juego continuará desde la última misión.

La trampa de Smith

Da la vuelta y abre la puerta, gira dos veces a la derecha y baja las escaleras. Continúa girando a la derecha y baja hasta que estés ante una puerta roja que te lleva a la calle. Corre a la derecha hasta el final del callejón y, entonces, gira a la izquierda. Continúa de frente hasta una pequeña curva en el siguiente callejón. Corre hasta el final y ve hacia la izquierda, después hacia la izquierda y de nuevo a la derecha. Gira a la izquierda y continúa corriendo. Al final, gira rápidamente a la derecha y luego a la izquierda hasta llegar a una puerta blanca. Atraviésala para llegar a otra igual, con la que hacer lo propio y girar a la derecha. Continúa corriendo todo recto hasta que veas aparecer a un agente y tengas una puerta roja a tu derecha. Huye por esa puerta y abre la siguiente. Ahora corre hacia las escaleras y súbelas. Trepa hasta lo más alto del edificio, gira a la izquierda y déjate caer al otro lado.

A pie

Déjate caer a la calle y corre hacia la izquierda, rodea los obstáculos pero continúa corriendo de frente. Al final, gira a la derecha en el callejón. Vuelve a girar a la derecha y baja las escaleras hasta llegar a un túnel por el que debes avanzar. Cuando llegues a las escaleras del otro extremo, sube. Coge las granadas de la parte posterior del coche de policía y elimina a los policías para cambiar el objetivo. Corre a la derecha y luego a la izquierda hasta llegar a una puerta roja. Detrás de ésta, otra perta roja. Corre hacia la derecha y acaba con los policías que haya en el camino. Sigue recto hasta otra puerta roja. Sin dejar de correr, ve a la derecha, hacia la tienda de neumáticos y atraviesa la puerta blanca de la derecha. En la calle sigue por la izquierda hasta que puedas girar a la derecha. huye del agente y sigue por la siguiente calle a la izquierda. Ve a la salida de incendios de la izquierda de la calle y trepa hasta lo más alto. Abre la puerta que hay arriba y después la puerta blanca que encontrarás detrás. Gira a la derecha y abre la puerta que verás allí.

Buscando el teléfono

Corre y sube las escaleras. Gira a la derecha y déjate caer por el agujero debajo del barril. Sal por la puerta roja y recorre la calle que tienes a la derecha. Ve después a la izquierda y acaba con los policías. Continúa corriendo hasta llegar a la cabina de teléfono. Allí te esperará un *Swat*, o sea que no te pares. Dirígete hacia la furgoneta de la policía esquivando las balas. Antes de que explote la furgoneta, sube por las escaleras que están al lado izquierdo. En lo alto puedes conseguir un lanzagranadas, si es que no lo tenías ya. Corre hacia la derecha y usa el lanzagranadas para defenderte del agente pero salta al nivel del suelo y sigue corriendo en la misma dirección. Gira a la izquierda al final de la calle y corre hasta el lado derecho, sigue en esta misma dirección y ve por la pared hasta llegar a la zona del canal. Continúa a la derecha y sube por las cajas para pasar la valla. Avanza por el callejón, gira a la derecha, luego a la izquierda, sube y pasa a través de otra valla.

El virus se extiende

Atraviesa la puerta y ve a la izquierda para entrar en el matadero. Ve a la derecha y sube las escaleras, sigue subiendo a la izquierda, gira a la derecha y atraviesa la puerta roja donde te encontrarás al agente. Huye hacia fuera y gira a la derecha corriendo a lo largo de la zona del canal. Salta con Foco y sigue recto, saltando el muro y corriendo hacia la derecha. Sigue hasta el final y corre hacia el callejón de la izquierda. Cuando puedas, gira de nuevo a la derecha. En los barriles ve hacia la abertura de la izquierda, sigue a la derecha y entra en la pescadería. Coge la salida de la derecha para volver a la calle y gira a la izquierda. Continúa corriendo recto y después del puentecito, corre a la derecha hacia el edificio. Patea la puerta verde de la izquierda.

La iglesia

Sube las escaleras, sigue recto en este piso hasta el final. Gira a la derecha y sube por los escalones, vuelve a girar a la derecha y sigue subiendo dos veces más. Ahora gira a la derecha y continúa recto hasta el final. Después a la izquierda hacia un pasillo estrecho, gira de nuevo a la izquierda y, finalmente, sube los escalones que encontrarás a la derecha. Arriba, gira a la derecha y corre con Foco hacia la izquierda hasta el siguiente edificio. Salta con Foco sobre el hueco y quédate en la parte izquierda del edificio. Rodéalo hacia el otro lado y, donde está la tabla, salta hacia el otro edificio. De nuevo, rodéalo y déjate caer al otro lado. Ahora salta con Foco hacia la tabla que conecta los dos edificios. Corre hacia delante a través del edificio en ruinas que tienes delante y llega al otro lado. Salta por las tablas, ve a la izquierda, luego a la derecha y atraviesa otro edificio derribado. Salta sobre otros dos huecos para llegar a la puerta roja del final. Ve hacia la izquierda y después a la derecha. Llegarás a un pasillo donde verás una abertura. Coge el pasillo de la izquierda y sube las escaleras. En lo alto, corre hacia la derecha, hacia los escalones de madera.

EL RASCACIELOS

Vértigo

La velocidad de reacción será tu mejor arma en este nivel. Nada más empezar, gira a la derecha y avanza hacia la derecha. Sigue el pasillo, súbete sobre la caja y continúa hacia la siguiente sala. Gira ligeramente hacia la izquierda para encontrar una salida y después sube sobre las cajas. Salta de las cajas para sortear las barreras, deja atrás el barril y avanza bordeando la oficina. En cuanto el agente aparezca delante de ti, no dudes en saltar por la ventana y abrir la puerta que encontrarás a continuación. Sube a toda prisa las escaleras, gira a la izquierda y salta de la ventana al andamio que hay en la fachada del edificio. Avanza por el andamio, esquivando como puedas las balas que salen del interior del edificio, hasta llegar a ver un cartel que reza: «Caution». Realiza un salto con Foco para destruir el cartel con el cuerpo y llegar hasta el otro lado del andamio. Hecho esto, sigue avanzando por el andamio junto al edificio hasta que uno de los agentes caiga sobre el andamio en el que te encuentras y lo rompa. Entra rápidamente en el edificio por la ventana que ha quedado junto a ti y salta de nuevo al andamio por la otra ventana que encontrarás en esta habitación. Corre hacia la derecha, después a la izquierda y después otra vez a la derecha. Realiza de nuevo un salto con Foco para llegar a otro andamio (saltándote la rampa) y ahora date la vuelta para entrar en el edificio de nuevo por una ventana. Sube la rampa y sal por la otra ventana. Avanza hacia delante y después baja la rampa. Una vez llegues al final, no dejes de moverte ni un segundo para evitar ser alcanzado por los mortíferos disparos de la *Magnum Desert Eagle* de los agentes. En la zona designada para tal efecto, salta hacia el edificio. Tras la secuencia, corre hacia la derecha y cruza la puerta. Estarás en una sala sin aparente salida, hasta que un agente rompe la pared. Esquívale y sal por el agujero de la pared.

A BORDO DEL LOGOS

Túneles del mundo real (Niobe):

Es difícil ser eliminado en este nivel. Basta con manejar más o menos bien el *Logos* (es fácil acertar con la selección de nuestro itinerario) y disparar casi continuamente.

La madriguera del conejo (Niobe)

Casi idéntica a la anterior fase. Tendrás que hacer exactamente lo mismo para completar finalmente el juego con **Niobe**.

Túneles de lo real (Ghost)

Con **Ghost** tendrás que esforzarte más en esta última fase. Primero tendrás que mantener a raya a los centinelas que se acercan a toda velocidad al *Logos* con las armas que éste incluye. También tendremos que cambiar la perspectiva para deshacernos de centinelas que se han pegado al casco del *Logos*.

La madriguera del conejo (Ghost)

Esta fase es prácticamente idéntica a la anterior. Haz lo mismo que en el nivel anterior si quieres llegar a completar ***Enter The Matrix*** con éxito. ➾ DOC

upertrucos

[PS2]

SILENT HILL 3

DOUGLAS EN PAÑOS MENORES
Para los que hayáis conseguido acabaros el juego en cualquier nivel de dificultad, os aguarda una extraña sorpresa si seguís los siguientes pasos. En el menú principal iluminad la opción de «Nueva partida extra» y pulsad Arriba, Arriba, Abajo, Abajo, Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, Círculo, X. A continuación elige el nivel de dificultad que prefieras. Tras hacerlo, sonará un gemido de **Heather** para confirmar que el truco ha funcionado.

FINAL «UFO»
Para lograr este final especial debes acabar con todos los enemigos del juego utilizando el arma especial *Heather Beam*, que se te otorgará al cumplir ciertos requisitos (tiempo y número de veces que has salvado). Este arma sólo se activa si no tienes ninguna otra en las manos. También debes tener equipado el traje que se consigue al introducir en la máquina de escribir el *password* que os dimos el mes pasado: **PRINCESSHEART**.

FINAL «POSESIÓN»
Acaba con todos los enemigos del juego utilizando armas de fuego para contemplar este desenlace.

ESCENAS EXTRA
Si juegas a ***Silent Hill 3*** con una tarjeta de memoria que tenga una partida salvada con el anterior título de la saga finalizado, podrás realizar nuevas acciones y verás secuencias que no aparecerán de otro modo. Una de ellas ocurrirá en los lavabos del centro comercial «oscuro».

NUEVOS TRAJES PARA HEATHER
Como os prometimos el número anterior, aquí tenéis una lista completa con el resto de trajes que puede lucir la protagonista de la última maravilla de **Konami** a lo largo del juego. Recordad que debéis introducir los códigos en la máquina de escribir que aparece en la opción «Traje Extra» del menú principal. Tenéis que respetar las mayúsculas y la minúsculas. Después iniciad una nueva partida y equipad las camisetas como si de un arma se tratara. Los códigos son:
I_Love_You
Put Here2FeelJoy
GangsterGirl
LightToFuture
ShogyouMujou
BlueRobbieWin
01_03_08_11_12
cockadooodledoo
Shut_your_mouth
SH3_Wrestlarn
sLmLdGhSmKfBfH

DEAD TO RIGHTS



SELECCIÓN DE NIVEL
En la pantalla de *New Game*, después de que aparezca la pantalla de *Press Start*, mantén pulsados L1, L2, R1 y R2 y presiona Abajo, Izquierda, Abajo, Triángulo, Abajo.

MUNICIÓN INFINITA
En la pantalla de *New Game*, después de que aparezca la pantalla de *Press Start*, mantén pulsados L1, L2, R1 y R2 y presiona Arriba, Izquierda, Abajo, Derecha, Círculo.

ESCOPETAS INFINITAS
En la pantalla de *New Game*, después de que aparezca la pantalla de *Press Start*, mantén pulsados L1, L2, R1 y R2 y presiona Derecha, Círculo, Círculo, Círculo, Cuadrado.

DOBLES PISTOLAS
En la pantalla de *New Game*, después de que aparezca la pantalla de *Press Start*, mantén pulsados L1, L2, R1 y R2 y presiona Triángulo, Círculo, Arriba, Arriba, Arriba.

TODOS LOS DESARMES
En la pantalla de *New Game*, después de que aparezca la pantalla de *Press Start*, mantén pulsados L1, L2, R1 y R2 y presiona Cuadrado, Cuadrado, Círculo, Círculo, Derecha.

Modo One Hit
En la pantalla de *New Game*, después de que aparezca la pantalla de *Press Start*, mantén pulsados L1, L2, R1 y R2 y presiona Triángulo, Círculo, Círculo, Círculo, Izquierda.

MODO SHARPSHOOTER
En la pantalla de *New Game*, después de que aparezca la pantalla de *Press Start*, mantén pulsados L1, L2, R1 y R2 y presiona Cuadrado, Cuadrado, Cuadrado, Abajo, Derecha.

MODO BANG BANG
En la pantalla de *New Game*, después de que aparezca la pantalla de *Press Start*, mantén pulsados L1, L2, R1 y R2 y presiona Círculo, Triángulo, Cuadrado, Círculo, Derecha.

MODO FIGHT CLUB
En la pantalla de *New Game*, después de que aparezca la pantalla de *Press Start*, mantén pulsados L1, L2, R1 y R2 y presiona Cuadrado, Izquierda, Círculo, Triángulo.

MODO WUSSY
En la pantalla de *New Game*, después de que aparezca la pantalla de *Press Start*, mantén pulsados L1, L2, R1 y R2 y presiona Cuadrado, Izquierda, Triángulo, Arriba, Abajo.

[GAMECUBE]

SELECCIÓN DE NIVEL
En la pantalla de *New Game*, después de que aparezca la pantalla de *Press Start*, mantén pulsados L y R y presiona Abajo, Izquierda, Abajo, Y, Abajo.

MUNICIÓN INFINITA
En la pantalla de *New Game*, después de que aparezca la pantalla de *Press Start*, mantén pulsados L y R y presiona Arriba, Izquierda, Abajo, Derecha, X.

ESCOPETAS INFINITAS
En la pantalla de *New Game*, después de que aparezca la pantalla de *Press Start*, mantén pulsados L y R y presiona Derecha, X, X, X, B.

DOBLES PISTOLAS
En la pantalla de *New Game*, después de que aparezca la pantalla de *Press Start*, mantén pulsados L y R y pulsa Y, X, Arriba, Arriba, Arriba.

TODOS LOS DESARMES
En la pantalla de *New Game*, después de que aparezca la pantalla de *Press Start*, mantén pulsados L y R y pulsa B, B, X, X, Derecha.

MODO ONE HIT
En la pantalla de *New Game*, después de que aparezca la pantalla de *Press Start*, mantén pulsados L y R y presiona Abajo, X, Izquierda, Izquierda, Izquierda.

MODO SHARPSHOOTER
En la pantalla de *New Game*, después de que aparezca la pantalla de *Press Start*, mantén pulsados L y R y presiona B, B, B, Abajo, Derecha.

MODO BANG BANG
En la pantalla de *New Game*, después de que aparezca la pantalla de *Press Start*, mantén pulsados L y R y presiona X, Y, B, X, Derecha.

MODO FIGHT CLUB
En la pantalla de *New Game*, después de que aparezca la pantalla de *Press Start*, mantén pulsados L y R y presiona B, Izquierda, X, Y.

MODO WUSSY
En la pantalla de *New Game*, después de que aparezca la pantalla de *Press Start*, mantén pulsados L y R y presiona B, Izquierda, Y, Arriba, Abajo.

MODO PRECURSOR
En la pantalla de *New Game*, después de que aparezca la pantalla de *Press Start*, mantén pulsados L y R y presiona Arriba, Arriba, Abajo, Abajo, Arriba.

SUPERTRUCOS

JURASSIC PARK: OPERATION GENESIS

[PS2]

ACCIDENTE
Mantén pulsados R1, R2, L1 y L2 y presiona Arriba, Abajo, Arriba, Abajo. Uno de tus coches del safari estallará repentinamente.

SIN TORNADOS
Si quieres librarte de este molesto fenómeno meteorológico mantén pulsados L1 y R1 y presiona Izquierda y Derecha en el mando. Suelta L1 y R1 y vuelve a pulsarlos juntos de nuevo.

MUERTE EN MASA
Mantén pulsado R1 y a continuación presiona Derecha, Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha. Todos los visitantes que se encuentran visitando tu parque morirán de forma instantánea.

TODOS LOS DESCUBRIMIENTOS
Presiona Abajo, Abajo, Abajo, Izquierda, Derecha, L1, Abajo, Arriba. Todos los avances estarán completados en el laboratorio de investigación.

MAS DINERO
Si quieres gozar de unas arcas de lo más saneadas pulsa Arriba, L1, Abajo y L1. Ganarás 10.000 dólares instantáneamente.

[XBOX]

ACCIDENTE
Durante el juego, mantén pulsados L y R y presiona Arriba, Abajo, Arriba, Abajo. Uno de tus vehículos del safari explotará.

PROVOCAR UN TORNADO
Presiona Izquierda, Arriba, Derecha, Abajo, L+R para provocar una catástrofe climática que provocará graves daños a tu parque.

EXTINCIÓN
Presiona L, R, Abajo, R, L para acabar con todos los dinosaurios que habitan tu parque.

MÁS DINERO
Presiona L+Arriba, L+Abajo para que tus arcas aumenten con 10.000 dólares.

DINOSAURIOS SANOS
Presiona Arriba, Arriba, R, L, Arriba, Arriba. Esto impedirá que tus dinosaurios caigan enfermos.

OLA DE CALOR
Presiona R+Abajo, R+Abajo para hacer que la temperatura del parque suba de forma desorbitada.

TODAS LAS MISIONES
Presiona R, Derecha, Derecha, Derecha, Derecha, R para abrir todas las misiones y zonas.

MERCEDES BENZ WORLD RACING



TODOS LOS CAMPEONATOS
En el modo para un solo jugador introduce como nombre JamSession para desbloquearlos.

TODOS LOS COCHES
En el modo para un solo jugador introduce como nombre Full House para desbloquear todos los vehículos del juego.

TODOS LOS CIRCUITOS
En el modo para un solo jugador introduce como nombre Free Ride para desbloquear todos los circuitos del juego.

TODAS LAS MISIONES
En el modo para un solo jugador introduce como nombre Miss World para desbloquearlas.

THE HULK

[PS2/ XBOX/ GAMECUBE]

INVENCIBILIDAD
Introduce como código GMMSKIN en el apartado de trucos dentro del menú de opciones del juego.

REGENERADOR
Introduce como código FLSHWND en el apartado de trucos dentro del menú de opciones del juego.

CONTINUACIONES INFINITAS
Introduce como código GRNCHTR en el apartado de trucos dentro del menú de opciones del juego.

DOBLE DE VIDA PARA HULK
Introduce como código HLTHDSE en el apartado de trucos dentro del menú de opciones del juego.

DOBLE DE VIDA PARA LOS ENEMIGOS
Introduce como código BRNGITN en el apartado de trucos dentro del menú de opciones del juego.

LA MITAD DE VIDA PARA LOS ENEMIGOS
Introduce como código MMMYHLP en el apartado de trucos dentro del menú de opciones del juego.

SELECCIÓN DE NIVEL
Introduce como código TRUBLVR en el apartado de trucos dentro del menú de opciones del juego.

MEDIDOR DE IRA AL MÁXIMO
Introduce como código ANGMNGT en el apartado de trucos dentro del menú de opciones del juego.

PUZZLES RESUELTOS
Introduce como código BRCESTN en el apartado de trucos dentro del menú de opciones del juego.

SÚPER PUÑO
Introduce como código FSTOFRY en el apartado de trucos dentro del menú de opciones del juego.

GALERÍA DE ARTE 1
Introduce como código SANFRAN en el apartado de trucos dentro del menú de opciones del juego.

GALERÍA DE ARTE 2
Introduce como código PITBULL en el apartado de trucos dentro del menú de opciones del juego.






PLAYSTATION 2 XBOX GAME BOY ADVANCE GAMECUBE



PLAYSTATION 2

01> **Tomb Raider EADLO**
Aventura ■ Eidos

02> **Silent Hill 3**
Survival Horror ■ Konami

03> **Eye Toy Play**
Minijuegos ■ Sony C.E.

04> **Enter The Matrix**
Beat'em-up. ■ Infogrames

05> **SOCOM U.S. Navy S.**
Shoot'em-up ■ Sony C.E.

06> **Los Sims**
Simulador ■ EA Games

07> **Splinter Cell**
T.E.A. ■ Ubi Soft

08> **Moto GP 3**
Conducción ■ Namco-Sony C.E.

09> **Rygar**
Acción-Aventura ■ Tecmo

10> **Clock Tower 3**
Survival Horror ■ Capcom



XBOX

01> **DOA X.B. Volleyball**
Deportivo ■ Tecmo

02> **M.G.S. 2 Substance**
T.E.A. ■ Konami

03> **Splinter Cell**
T.E.A. ■ Ubi Soft

04> **Enter The Matrix**
Beat'em-up ■ Infogrames

05> **Brute Force**
Arcade ■ Microsoft

06> **Los Sims**
Simulador ■ EA Games

07> **Vexx**
Plataformas ■ Acclaim

08> **Shen Mue II**
F.R.E.E. ■ Sega-Microsoft

09> **Panzer Dragon Orta**
Shoot'em-up ■ Sega

10> **Steel Battalion**
Simulador ■ Capcom



GAMECUBE

01> **The Legend Of Zelda: The Wind Waker**
Action RPG ■ Nintendo

02> **Metroid Prime**
Aventura ■ Nintendo

03> **Resident Evil Zero**
Survival Horror ■ Capcom

04> **Enter The Matrix**
Beat'em-up ■ Infogrames

05> **Splinter Cell**
T.E.A. ■ Ubi Soft

06> **Los Sims**
Simulador ■ EA Games

07> **Ikaruga**
Shoot'em-up ■ Infogrames

08> **Wario World**
Plataformas ■ Nintendo

09> **Phantasy Star On-line**
RPG ■ Sega-Infogrames

10> **Skies Of Arcadia L.**
RPG ■ Sega-Infogrames



GBA

01> **The Legend Of Zelda**
Action RPG ■ Nintendo

02> **Donkey Kong Country**
Plataformas ■ Nintendo

03> **Pokémon Rubí y Zafiro**
RPG ■ Nintendo

04> **Wario Ware Inc.**
Arcade ■ Nintendo

05> **Monkey Ball Jr.**
Arcade ■ Sega



PSone

01> **Final Fantasy Origins**
RPG ■ Infogrames-Squaresoft

02> **W.R.C. Arcade**
Conducción ■ Sony C.E.

03> **FIFA Football 2003**
Deportivo ■ EA Sports

04> **Harry Potter Y La...**
Aventura ■ E.A Games

05> **El Planeta Del Tesoro**
Plataformas ■ Sony C.E.



JAPÓN

01> **Final Fantasy X-2**
RPG ■ Squaresoft (PS2)

02> **Star Ocean: Till...**
RPG ■ Enix (PS2)

03> **FF Crystal Chronicles**
Action RPG ■ Square (GC)

04> **Dino Crisis 3**
Aventura ■ Capcom (Xbox)

05> **R-Type Final**
Shoot'em-up ■ Irem (PS2)





muy personal

The Elf



EYE TOY

El nuevo y brillante periférico de Sony C.E. es el indiscutible protagonista del verano y la prueba patente de que detrás del ocio audiovisual no hay límites posibles. Si queréis pasar un verano de fábula Eye Toy se convertirá en vuestro pasatiempo favorito.

LOS JUEGOS MÁS ESPERADOS

01> **Metal Gear S. 3**
Tactical Espionage A. ■ Konami (PlayStation2)

02> **Castlevania L.O.I.**
Aventura ■ Konami (PS2)

03> **Karaoke Revolution**
Bemani ■ Konami (PS2)

04> **Resident Evil Outbreak**
Survival Horror ■ Capcom (PS2)

05> **Ghosthunter**
Survival Horror ■ Sony C.E. (PS2)

LOS MÁS VENDIDOS EN CENTRO MAIL

PLAYSTATION 2
1. Enter The Matrix
2. Moto GP 3
3. Silent Hill 3
4. Final Fantasy X (Platinum)
5. Grand Theft Auto Vice City

XBOX
1. NBA Inside Drive
2. Blood Wake
3. Azurik Rise Of Perathia
4. Moto GP 2
5. Enter The Matrix

GAMECUBE
1. The Legend Of Zelda: T.W.W.
2. Splinter Cell
3. Resident Evil 2
4. Resident Evil 3: Nemesis
5. Metroid Prime

GAME BOY ADVANCE
1. Donkey Kong Country
2. Super Street Fighter Turbo...
3. The Legend Of Zelda: A Link...
4. Final Fight One
5. Wario Ware Inc.

PSONE
1. Metal Gear Solid Band
2. The Dukes Of Hazzard 2
3. X-Men Mutant Academy 2
4. Yu-Gi-Oh
5. FIFA Football 2003

CENTRO MAIL

EXCLUSIVA CentroMAIL

¡EDICIÓN LIMITADA!

AHÓRRATE 59,95

DISPONIBLE A PARTIR DEL 3 DE MAYO

GAME CUBE PLATINUM + THE LEGEND OF ZELDA: THE WIND WAKER +BONUS DISC OCARINA OF TIME / OCARINA OF TIME: MASTER QUEST + GUÍA DVD + GUÍA DE TEXTO DE OCARINA OF TIME de REGALO

199

CONSOLA GAME CUBE +

GAME BOY PLAYER



AHÓRRATE 59,95



199

EXCLUSIVA CentroMAIL

AHÓRRATE 59,95

199

COMPRA GAME CUBE NEGRA + METROID FUSION + GUÍA DVD DEL JUEGO + PLACA DECORATIVA de REGALO

NOVEDADES

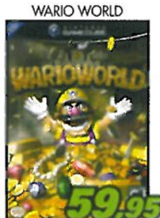






Juego	Precio
BURNOUT 2	59,95
ENTER THE MATRIX	59,95
F1 CARREER CHALLENGE	62,95
INTERNATINAL SUPERSTAR SOCCER 3	64,95
MEGAMAN NETWORK TRANSMISSION	62,95
RED FACTION II	52,95
SKIES OF ARCADIA + GODZILLA	54,95
SPLINTER CELL	59,95
THE HULK	59,95
THE LEGEND OF ZELDA: THE WIND WAKER	59,95
V-RALLY 3	59,95
WARIO WORLD	59,95





GAME BOY PLAYER

Te permite disfrutar de todos los juegos de Game Boy en tu televisor utilizando la consola Game Cube.

59,95



OFERTAS















Juego	Precio
BOMBERMAN GENERATION (NUEVO PRECIO)	19,95
CRASH BANDICOOT THE V. OF CORTEX (NUEVO PRECIO)	19,95
DIE HARD VENDETTA (NUEVO PRECIO)	19,95
SPYRO. ENTER THE DRAGONFLY (NUEVO PRECIO)	19,95
LUIGI'S MANSION	29,95
PIKMIN	29,95
SUPER SMASH BROS MELEE	29,95
SPEED KINGS	34,95

GAME BOY ADVANCE SP



También disponible en:

129,95



EXCLUSIVA CentroMAIL

THE LEGEND OF ZELDA: A LINK TO THE PAST + LÁMINA DE ARTE NUMERADA de REGALO 39,95

GAME BOY ADVANCE 99,90



POKÉMON EDICIÓN RUBÍ 44,95

Lanzamiento 25 de julio

EXCLUSIVA CentroMAIL



POKÉMON EDICIÓN ZAFIRO 44,95

RESERVA TU NUEVO POKÉMON Y LLÉVATE UN RELOJ EXCLUSIVO DE REGALO

Promoción válida hasta fin de existencias (6.000 Uds.)

Juego	Precio
DONKEY KONG COUNTRY	39,95
SEGA ARCADE GALLERY	39,95
SPLINTER CELL	49,95
THE HULK	49,95
FINAL FIGHT ONE	14,95
FIRE PRO WRESTLING	14,95
SUPER STREET FIGHTER II	14,95
PENNY RACERS	19,95
EL S. DE LOS ANILLOS: LA C. DEL ANILLO (NUEVO PRECIO)	24,95



pedidos por teléfono 902 17 18 19

Promociones no acumulables a otras ofertas o descuentos. Precios válidos y vigentes del 1 al 31 de julio.

pedidos por internet www.centromail.es

Impuestos incluidos

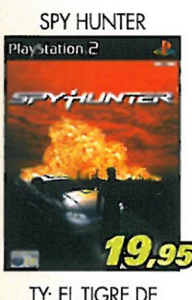


¡PRECIOS IMPOSIBLES!

SUPER OFERTAS


SPEED CHALLENGE — 17,95

PRO RALLY 2002 — 17,95


SPY HUNTER — 19,95


KENGO: MASTER OF BUSHIDO — 24,95


GRANDIA II — 24,95


EVERGRACE — 24,95


ETERNAL RING — 24,95


CONFLICT ZONE — 24,95


ARMORED CORE 2 — 24,95


TY: EL TIGRE DE TAZMANIA — 29,95


TUROK EVOLUTION — 29,95

LE TOUR DE FRANCE CENTENARY EDITION — 29,95

THE SIMPSONS ROAD RAGE — 29,95

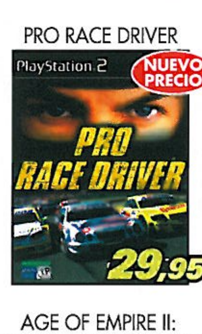

TEKKEN 4 — Platinum — 29,95


SX SUPERSTAR — 29,95


SSX TRICKY — Platinum — 29,95


SPYRO: ENTER THE DRAGON FLY — 29,95


SPEED KING — 29,95


PRO RACE DRIVER — NUEVO PRECIO — 29,95


NEED FOR SPEED HOT PURSUIT 2 — 29,95


NBA LIVE 2002 — 29,95


MAXIMO — NUEVO PRECIO — 29,95


GRAND TURISMO CONCEPT 2002 TOKIO-GENEVA — Platinum — 29,95


FINAL FANTASY X — Platinum — 29,95


EL S. DE LOS ANILLOS: LA C. DEL ANILLO — 29,95


AGE OF EMPIRE II: THE AGE OF KINGS BAND A. — 29,95


007: EN FUEGO CRUZADO — Platinum — 29,95


GTA III — 34,95

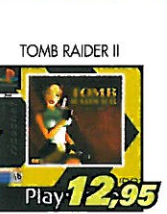

CONSOLA PS One — 89,95


TARJETA MEMORIA Centro MAIL 4 MB — 14,95


THE DUKES OF HAZARD 2 — 5,95


E.T. EL EXTRATERRESTRE: MISIÓN INTERPLANETARIA — 11,95


TOMB RAIDER I — 12,95


TOMB RAIDER II — 12,95


TOMB RAIDER III — 12,95


TOMB RAIDER IV: THE LAST REVELATION — 12,95


TOMB RAIDER V CHRONICLES — 12,95


X-MEN: MUTANT ACADEMY 2 — 12,95


METAL GEAR SOLID — 14,95


PRO EVOLUTION SOCCER — 14,95


RAINBOW SIX: LONE WOLF — 14,95



BRATZ — 19,95



FIREBUGS — 19,95




LILO & STICH — 19,95


PETER PAN — 19,95


DRAGON BALL FINAL BOUT — 29,95


FINAL FANTASY ANTHOLOGY — 29,95


FINAL FANTASY ORIGINS — 29,95


GRAND THEFT AUTO COLLECTOR — 29,95


PRO EVOLUTION SOCCER 2 — 29,95


YU-GI-OH — 29,95

pedidos por teléfono 902 17 18 19

Promociones no acumulables a otras ofertas o descuentos. Precios válidos y vigentes del 1 al 31 de julio.

pedidos por internet www.centromail.es

Impuestos incluidos

¡¡LOS MEJORES PACKS ESTÁN EN Centro MAIL!!



EXCLUSIVA CentroMAIL



Lanzamiento 20 de Junio

COMPRA DIE HARD VENDETTA: y Llévate este ENCENDEDOR ZIPPO de REGALO 59,95

EXCLUSIVA CentroMAIL



COMPRA RYGAR: THE LEGENDARY ADVENTURE y Llévate esta CAMISETA de REGALO 54,95

EXCLUSIVA CentroMAIL



59,95

COMPRA SHINOBI y Llévate un COMIC con ILUSTRACIONES ORIGINALES del JUEGO de REGALO

EXCLUSIVA CentroMAIL



Lanzamiento 20 de Junio

59,95

COMPRA TOMB RAIDER EL ÁNGEL DE LA OSCURIDAD y Llévate una ALFOMBRILLA de LARA CROFT de REGALO

AHÓRRATE 18,90



264,95 PS2 + CONTROLLER + MOTO GP3 + PELÍCULA XXX + DISCO PLAY

AHÓRRATE 29,95



249,95 PS2 + SOCOM + HEAD SET

AHÓRRATE 29,90



259,95 PS2 + EYE TOY PLAY + MINI CAMARA + MEMORY CARD 8 MB SONY

AHÓRRATE 29,95



229,95 PS2 + FORMULA ONE 2003

AHÓRRATE 17,90



69,95 CONTROLLER DUAL SHOCK 2 SONY + DVD REMOTE CONTROL SONY + MEMORY CARD 8 MB SONY

NOVEDADES

CLOCK TOWER 3



44,95

DEAD TO RIGHTS



62,95

DYNASTY WARRIORS 4



59,95

ENTER THE MATRIX



64,95

EVIL DEAD: A FISTFULL OF BOOMSTICK



52,95

EYE TOY + MINI CAMARA



59,95

FORMULA ONE 2003



59,95

NETWORK ADAPTOR



29,95

RESIDENT EVIL DEAD AIM



62,95

SILENT HILL 3



59,95

SOCOM + HEAD SET



79,95

SPLINTER CELL



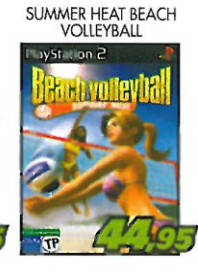
54,95

STARSKY & HUTCH



59,95

SUMMER HEAT BEACH VOLLEYBALL



44,95

THE HULK



59,95

TWISTED METAL BLACK



39,95

Pack especial DREAMCAST



Consola + Controller + 5 juegos 109,95

METROPOLIS STREET RACER



9,95

READY 2 RUMBLE BOXING ROUND 2



5,95



JUEGOS DREAMCAST desde 5,95

...Y muchos juegos más. ¡¡Existencias limitadas!!

pedidos por teléfono 902 17 18 19

Promociones no acumulables a otras ofertas o descuentos. Precios válidos y vigentes del 1 al 31 de julio.

pedidos por internet www.centromail.es





CENTRO MAIL

INFORMÁTICA Y VIDEOJUEGOS





A CORUÑA
C/ DONANTES DE SANGRE, 1
TEL: 981 143 111

A CORUÑA Santiago
C.C. ÁREA CENTRAL LOC. 17-G
C/ RUA LISBOA s/n
TEL: 981 575 512

A CORUÑA Ferrol
C.C. A GÁNDARA, LOCAL 21
CTRA. N-VI, ENTRADA A NARÓN
TEL: 981 386 480

ÁLAVA Vitoria-Gasteiz
C/ ADRIANO VI, 4
TEL: 945 134 149

ALICANTE
C.C. GRAN VÍA, LOCAL B-12
AV. GRAN VÍA, s/n
TEL: 965 246 951

ALICANTE
C.C. PUERTA DE ALICANTE
LOCAL B. 48
TEL: 965 114 186

ALICANTE Benidorm
AV. DE LOS LIMONES, 2
ED. FUSTER JÚPITER
TEL: 966 813 100

ALICANTE Elche
C/ CRISTÓBAL SANZ, 29
TEL: 965 467 959







ALICANTE Torrevieja
C/ FOTÓGRAFOS DARBLADE, 13
TEL: 965 709 984

ALMERÍA
AV. DE LA ESTACIÓN, 14
TEL: 950 260 643

ALMERÍA El Ejido
C.C. EL COPO, LOCAL 106 + 107
TEL: 950 260 643

ÁVILA
C.C. EL BULEVAR LOCAL
AV. JUAN CARLOS I s/n
TEL: 920 219 108

ASTURIAS Gijón
C.C. LOS FRESNOS, LOCAL B-63
C/ RÍO DE ORO, 3
TEL: 985 151 242

ASTURIAS Oviedo
C.C. LOS PRADOS. LOCAL 12
C/ FDEZ. LADREDA, s/n
TEL: 985 119 994

BALEARES Palma
C.C. PORTO PI CENTRO
AV. I. GABRIEL ROCA, 54
TEL: 971 405 573

BALEARES Ibiza
C/ VÍA PÚNICA, 5
TEL: 971 399 101



Estas son Nuestras Nuevas Tiendas

ALICANTE Elche
PRÓXIMA APERTURA
C.C. ALJUP LOCAL B-75
C/ JACARILLA S/N

FUERTEVENTURA
C.C. ATLÁNTICO
CTRA.DE JANDÍA KM. 11
TEL: 928 160 072

TENERIFE
C.C. MERIDIANO
C/ ÁUREA DÍAZ FLORES S/N








BALEARES Inca
C/ PELAIRES, 10
TEL: 971 883 140

BARCELONA (Glòries)
C.C. BARCELONA-GLORIES
AV. DIAGONAL, 280
TEL: 934 860 064

BARCELONA (Sant Andreu)
C.C. LA MAQUINISTA, LOCAL B-31
C/ CIUDAD ASUNCIÓN, s/n
TEL: 933 608 174

BARCELONA (Plaça Catalunya)
C/ PAU CLARIS, 97
TEL: 934 126 310

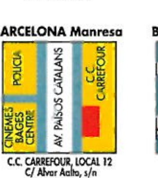
BARCELONA (Plaça Sants)
C/ SANTS, 17
TEL: 932 966 923

BARCELONA (Selva de Mar)
C.C. DIAGONAL MAR
AV. DIAGONAL MAR, 3
TEL: 933 560 880

BARCELONA Badalona
C/ SOLEDAT, 12
TEL: 934 644 697

BARCELONA Badalona
C.C. MONTIGALÀ
C/ OLOF PALME, s/n
TEL: 934 656 876







BARCELONA Barberà V.
C.C. BARICENTRO, LOCAL 37
AUTOPISTA A-18, SALIDA 2
TEL: 937 192 097

BARCELONA L'Hospitalet
C.C. GRAN VÍA II, LOCAL 11
AV. DE LA GRAN VÍA 75-97
TEL: 932 590 229

BARCELONA Manresa
C/ ALCALDE ARMENGOU, 18
TEL: 938 730 838

BARCELONA Manresa
C.C. CARREFOUR, LOCAL 12
C/ Alvar Aalto, s/n
TEL: 938 730 838

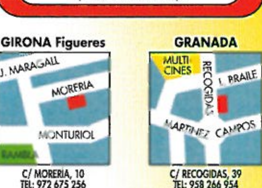
BARCELONA Mataró
C/ SAN CRISTOFOR, 13
TEL: 937 960 716

BARCELONA Mataró
C.C. MATARÓ PARK
C/ ESTRASBURG, 5
TEL: 937 586 781

BURGOS
C.C. LA PLATA, LOCAL 7
AV. CASTILLA Y LEÓN
TEL: 947 222 717

CÁCERES
AV. VIRGEN DE GUADALUPE, 18
TEL: 927 626 365



CÁDIZ Jerez
C/ MARIMANTA, 10
TEL: 956 337 962

CÁDIZ San Fernando
C.C. BAHÍA SUR, LOCAL 17/18
C/ CAÑO HERRERA s/n
TEL: 956 592 528

CASTELLÓN
AV. REY DON JAIME, 43
TEL: 964 340 053

CIUDAD REAL
C.C. EL PARQUE-EROSKI L-001
AV. EUROPA 45
TEL: 926 227 354

CÓRDOBA
C.C. ZOCO CÓRDOBA, L. 15-A
Av. J. M. Martorell, s/n
TEL: 957 468 076

CÓRDOBA
C.C. LA SIERRA
C/ POETA E. PRADOS S/N
TEL: 957 273 331

CUENCA
C.C. EL MIRADOR, LOCAL 60
AV. DEL MEDITERRÁNEO s/n
TEL: 969 225 031

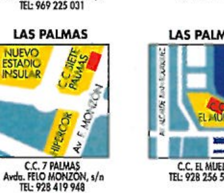
GIRONA
C/ EMILI GRAHIT, 65
TEL: 972 224 729

GIRONA Figueres
C/ MORERIA, 10
TEL: 972 675 256

GRANADA
C/ RECOGIDAS, 39
TEL: 958 266 954







GRANADA Motril
C/ NUEVA, 44
EDIF. RADIOVISIÓN
TEL: 958 600 434

GUIPÚZCOA S. Sebastián
AV. ISABEL II, 23
TEL: 943 445 660

GUIPÚZCOA Irún
C/ LUIS MARIANO, 7
TEL: 943 635 293

HUELVA
C/ TRES DE AGOSTO, 4
TEL: 959 253 630

JAÉN
PASAJE MAZA, 7
TEL: 953 258 210

LA RIOJA Logroño
AV. DOCTOR MÚGICA, 6
TEL: 941 207 833

LAS PALMAS
C.C. 7 PALMAS
Avda. FELO MONZÓN, s/n
TEL: 928 419 948

LAS PALMAS
C.C. EL MUELLE
TEL: 928 256 54 16

LAS PALMAS
C.C. LA BALLENA, LOCAL 1.5.2
CTRA. GENERAL NORTE, 12
TEL: 928 418 218

LAS PALMAS
Pº DE CHIL, 309
TEL: 928 265 040






LAS PALMAS Arrecife
C/ CORONEL I. VALLS DE LA TORRE, 3
TEL: 928 817 701

LAS PALMAS Vecindario
C.C. ATLÁNTICO, LOCAL 29
AUTOVÍA GC-1. SALIDA 28
TEL: 928 792 850

LEÓN
AV. REPÚBLICA ARGENTINA, 25
TEL: 987 219 084

MADRID (Callao)
C/ PRECIADOS, 34
TEL: 917 011 480

MADRID (Atocha)
Pº STA. MARÍA DE LA CABEZA, 1
TEL: 915 278 225

MADRID (Bº Pilar)
C.C. LA VAGUADA, LOCAL T-038
AV. MONFORTE DE LEMOS, s/n
TEL: 913 782 222

MADRID (San Blas)
C.C. LAS ROSAS, LOCAL 13
AV. GUADALAJARA, s/n
TEL: 917 758 682

MADRID Alcalá de H.
C/ MAYOR, 58
TEL: 918 802 692

MADRID Alcobendas
C/ RAMÓN FDEZ. GUISASOLA, 26
TEL: 916 520 387

MADRID Alcorcón
C.C. TRES AGUAS, LOCAL 158
AV. SAN MARTÍN DE VALDEIGLESIAS, 22
TEL: 916 194 424






MADRID Getafe
C/ MADRID, 27 POSTERIOR
TEL: 916 813 538

MADRID Las Rozas
C.C. BURGOCENTRO II, LOCAL 25
AV. COMUNIDAD DE MADRID, 37
TEL: 916 374 703

MADRID Móstoles
AV. PORTUGAL, 8
TEL: 916 171 115

MADRID Pozuelo
CTRA. DE HÚMERA, 87, PORTAL 11, LOCAL 5
TEL: 917 990 165

MADRID Torrejón
C.C. PARQUE CORREDOR, LOCAL 53
CTRA. TORREJÓN-AJALVIR, Km 5
TEL: 916 562 411

MADRID Villalba
C.C. PLANETOCIO, L. 58-59
Av. Juan Carlos I, 46
TEL: 918 492 379

MÁLAGA
C/ ALMANSA, 14
TEL: 952 615 292

MÁLAGA Fuengirola
AV. JESÚS SANTOS REIN, 4
EDIF. OFISOL
TEL: 952 463 800

MÁLAGA Vélez-Málaga
C.C. EL INGENIO, LOCAL B-45
SALIDA 272
TEL: 952 541 178

MURCIA
C/ PASOS DE SANTIAGO, s/n
EDIF. CONDESTABLE
TEL: 968 294 704









MURCIA Cartagena
C/ ALAMEDA DE SAN ANTÓN, 20
TEL: 968 321 340

NAVARRA Pamplona
C/ PINTOR ASARTA, 7
TEL: 948 271 806

PALENCIA
C.C. LAS HUERTAS
AV. DE MADRID, 37
TEL: 979 730 464

PONTEVEDRA
C.C. VIALIA, LOCAL 6
ESTACIÓN DE RENFE
36002 PONTEVEDRA

PONTEVEDRA Vigo
C/ ELDUAYEN, 8
TEL: 986 432 682

SALAMANCA
C/ TORO, 84
TEL: 923 261 681

SEVILLA
C.C. LOS ARCOS, LOCAL B 4
AV. ANDALUCÍA, S/N
TEL: 954 675 223

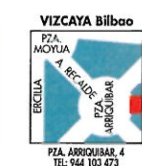
SEVILLA
C.C. PZA. DE ARMAS, LOCAL C-38
PZA. LEGIÓN, s/n
TEL: 954 915 604

STA. CRUZ TENERIFE
C/ RAMÓN Y CAJAL, 62
TEL: 922 293 083

TARRAGONA
AV. CATALUNYA, 8
TEL: 977 252 945













TOLEDO
C.C. ZOCO EUROPA, LOCAL 20
C/ VIENA, 2
TEL: 925 285 025

VALENCIA
C/ PINTOR BENEDITO, 5
TEL: 963 804 237

VALENCIA
C.C. EL SALER, LOCAL 32 A
C/ EL SALER, 16
TEL: 963 339 619

VALENCIA Bonaire
C.C. BONAIRE LOCAL B-352
CTRA. N-III, KM. 345
TEL: 961 920 002

VALENCIA Torrent
C/ VICENTE BLASCO IBÁÑEZ, 4
TEL./FAX: 961 566 665

VALLADOLID
C.C. AVENIDA
Pº ZORRILLA 54-56
TEL: 983 221 828

VIZCAYA Bilbao
PZA. ARRIQUIBAR, 4
TEL: 944 103 473

VIZCAYA Kareaga
C.C. MAXCENTER
Bº KAREAGA S/N LOCAL A-23
TEL: 944 970 220

ZARAGOZA
C/ CÁDIZ, 14
TEL: 976 218 271

ZARAGOZA Augusta
C.C. AUGUSTA
AVDA. DE NAVARRA, 180, 1-50
TEL: 976 312 988

GOLFOMENSAJES

Manuel Gandía. Lo primero agradecerte tu esfuerzo mensual, y el de tu tío Teo por dejar a un lado el onanismo y mandarme tus dibujitos. Tu piensa que dibujar no te provoca ampollas y da otro tipo de satisfacciones. Animo, que aquí siempre tendrás una parcela de protagonismo, la misma que te robó la vida debido a la sesga moral y física que produjo la equitación en tu gestación.

Eduardo Paniagua. Hasta el número de septiembre no volveré a visitaros. Así que te sugiero que te emplees a fondo y me mandes nuevos dibujos a finales de julio, que es cuando me reincorporaré a mis labores "internecianas". Por cierto, feliz verano, meganecio.

Y al resto de perdidos. Lo reconozco, echo de menos a alguno de mis necios. **Ciberyayo**, **Megacerda**, **Moonlight**, **Princess**... Cuando salgáis de la cárcel, el frenopático o del muelle de San Blas, mandadme una foto de vuestras vacaciones en tanga con el hilillo por delante. Si recibo muchas, hago un especial.

¿Dónde está De Lúcar?

Manfredo Gómez De La Serna. Cuenca

*Escribirte sería una de las últimas cosas que haría en esta vida (en mi lista, va justo detrás de besarle el saco escrotal a un gorila), pero no puedo pasar un mes más sin saber qué ha sido de **De Lúcar**. Echo de menos su simpar prosa y su amplio conocimiento de los simuladores de pesca. ¿Qué ha sido de él? ¿Es cierto que le han detenido por abuso de ardillas menores de edad? ¿Se ha cambiado de sexo y es en realidad Aramis Fuster? Con la esperanza de satisfacer la duda que atormenta mi alma, se despide este sufrido lector.*

Eres una verdadera basura, pero cómo a mí pagan por responder a cretinos como tú, no me queda otro remedio que desvelar uno de los mayores misterios que ha dado Occidente en el último lustro: el paradero de De Lúcar. Existen varias teorías: algunos dicen que se ha retirado a un monasterio budista, concretamente a la Hermandad del Recto Sangrante. Es una antigua orden fundada en el siglo II D.C por un monje tibetano llamado Jul-An-Drón, basada en el silencio, la contemplación y la aplastación inmisericorde de la almorrana. Otras fuentes indican que De Lúcar ha sido contratado para dar vida al Doctor Octopus en la segunda película de Spider-Man. Sólo han tenido recortarle un poco el flequillo y añadirle dos brazos mecánicos... Los otros dos al parecer ya eran lo bastante largos. La tercera, y más digna de crédito, desvela que De Lúcar nunca ha desaparecido de la redacción. Simplemente pasa soberanamente de hacer otra cosa que tomar café y atormentar a sus compañeros recordando viejos episodios de Con Ocho Basta. Aun así le queremos. Es un tipo encantador, y no nos gustaría que los de inmigración le devolvieran a su Mongolia natal. Eres el más grande, De Lúcar (y no sólo por tu talla de cintura).

Estoy hasta los mandos de todos vosotros, nenazas

NEMECIO

Eduardo Paniagua

Eduardo Paniagua

Que te meto....

TOP NECIO

- **JOSELUIS** — El maquetador-muñeco de nieve
- **MANUEL GANDIA** — El dibujante incesante
- **ELYETISIMPATICON** — La España profunda y gigante
- **THE SCOPE** — El calvorotas renegrido errante
- **ALFONSO** — Diseñador y luchador de barro

Manuel Gandía Chacopino



***Manuel Gandía** y **Eduardo Paniagua** son los únicos que se han acordado de mí este mes. Y ya os vale al resto. Salvo algún dibujo lamentable que no he puesto para evitar diarreas, el resto habéis hecho huelga de lapiz caído. Os castigo con mi ignorancia y con una foto de **Nemesis** con el tanga puesto al revés.*

Ordenadores multimedia

¿Pensando en actualizar el PC? Si es así, no se pierda los 8 equipos multimedia que PC PLUS ha seleccionado para ayudarle en su compra. Por supuesto, nada mejor que conectarlos a una de las 11 soluciones de redes inalámbricas analizadas y, como la protección también es importante, podrá trabajar con total tranquilidad gracias a la tercera comparativa de este mes, dedicada a los mejores programas de seguridad. Junto a esto, más de 50 productos de hardware y software analizados como Jasc Paint Shop Pro, HP iPAQ H1910, Fujitsu-Siemens LifeBook E7010, MediaBox HiFi PC y Corel Designer 10.

Además, el número de julio/agosto viene cargado de interesantes informes sobre modelado 3D, la edición 2003 del E3, acceso remoto al ordenador, webcasting, comunicaciones 3G y una particular batalla entre el AMD Athlon XP 3200+ y el Intel Pentium 4 a 3 GHz en la que ambos se analizan a fondo.

Y como colofón, PC PLUS le regala el juego completo Agassi Tennis Generation 2002, para que disfrute emulando las hazañas de los mejores tenistas. Todo en su quiosco por sólo 5 Euros. ¡No deje que se agote!



Lara Croft por fin en PS2

La diva virtual por excelencia está lista para continuar sus aventuras en PlayStation 2. Después de meses y meses de espera os hemos preparado el deseado análisis del que promete ser el juego del verano, Tomb Raider El Ángel De La Oscuridad. Seréis los primeros en conocer las cualidades técnicas y lúdicas del mito de Core Design. Pero el protagonismo de este mes no sólo recae en Lara Croft, ya que os hemos preparado un completo y minucioso reportaje con todas y cada una de las novedades que fueron presentadas en la feria más importante del videojuego, el E3 de Los Ángeles. Próximos lanzamientos con nombres tan sugerentes como Metal Gear Solid 3, Gran Turismo 4, FIFA Football 2004, Resident Evil Outbreak, Final Fantasy XI, Jak II Renegade, Castlevania Lament Of Innocence, Ghosthunter o Medal Of Honor Rising Sun por citar algunos. El futuro del videojuego condensado en 25 páginas de rabiosa actualidad. Y como sabemos que Enter The Matrix está causando furor entre todos vosotros os ofrecemos una guía completa para que podáis completar sin problemas la genial aventura de Shiny. Nuestro DVD-ROM viene cargado de demos jugables, nada más y nada menos que 10, con nombres propios del calibre de Moto GP3, el mejor simulador de motos de todos los tiempos; Shinobi, la recreación del mito recreativo de Sega o W.R.C. II Extreme, Conflict Desert Storm, Primal, Pride F.C., Dynasty Warriors 3, Evolution Skateboarding, Project Eden y Herdy Gerdy. Que ustedes lo jueguen bien.

Retratos y paisajes urbanos

En el número de julio de DigitalCamera Magazine encontrará dos completos informes. Con el primero aprenderá los trucos que necesita para obtener retratos llenos de expresividad, empleando para ello un correcto manejo de la luz. Por otro lado, el informe sobre paisajes urbanos le enseñará a redescubrir rincones singulares de su ciudad para obtener bellas fotografías. Además, encontrará una comparativa de discos duros portátiles, dispositivos imprescindibles para cualquier amante de la fotografía digital, ya que le permitirán aumentar la autonomía de su cámara sin depender de la capacidad de la tarjeta de memoria. Y tampoco se pierda el proyecto creativo en el que se le explicará paso a paso cómo convertir un retrato en una impactante imagen surrealista que no dejará indiferente a nadie, el tutorial sobre creación de caricaturas en Photoshop y mucho más. Y como siempre, análisis de las últimas cámaras digitales del mercado y un CD-ROM de regalo con programas completos, versiones de prueba y plug-ins.

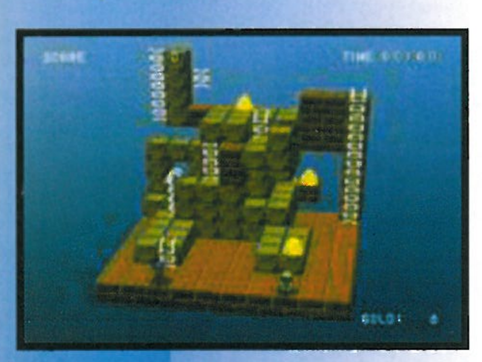


ULTIMA HORA

Xenosaga Episode II. Namco ha revelado, en una reciente rueda de prensa celebrada en **Japón**, el subtítulo del segundo capítulo de su saga de RPG para **PlayStation 2**. Se trata de *Jenseits Von Gut And Boese*, algo así como "Mas alla Del Bien Y Del Mal". El protagonismo de esta nueva entrega recaera de nuevo sobre **Shion Uzuki**.

Nuevos detalles de PSP. Sony C.E. ha desvelado nuevos detalles sobre su futura portatil. Para comenzar, aparecera casi simultáneamente en todo el globo a finales del año proximo. Aun no hay precio del *hardware*, pero los juegos costaran entre 20 y 30 Euros, las peliculas alrededor de 20 y los discos rondaran los 10.

Famicom Collection. Bajo este nombre la desarrolladora nipona **Hudson** pondra a la venta una recopilacion de algunos de sus clasicos más conocidos, en nuevas versiones con graficos y sonidos mejorados. Los dos primeros en aparecer en **Japón** serán el *shooter Star Soldier* y el plataformas *Lode Runner*. Ambos serán lanzados al mercado a un precio muy inferior al habitual. Se rumorea que los proximos titulos podrian ser *P.C. Kid*, *Adventure Island*, o *Bomberman*.





CAPCOM

BIOHAZARD COLLECTOR'S BOX

Capcom sacará a la venta, el próximo 7 de agosto en **Japón** una edición especial que recopila todos los *Biohazard* (*Resident Evil*) aparecidos hasta la fecha para **GameCube**, más el nuevo *Resident Evil Code: Veronica*. Además, incluye los dos volúmenes del *Wesker's Report* y dos tarjetas de memoria conmemorativas. Todo ello por la cantidad de 19.800 Yenes.



MICROSOFT

ODDWORLD 4

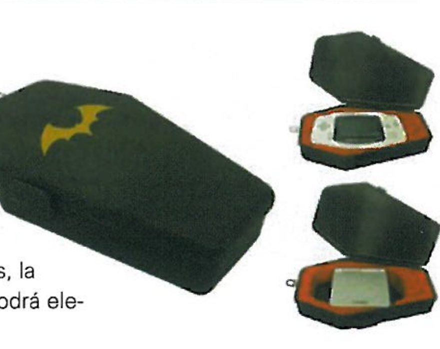


En un reportaje de la cadena Discovery Channel se emitiron las primeras imágenes del próximo título creado por **Oddworld Inhabitants**, que aún no tiene nombre definitivo. En este reportaje se pudieron ver a los nuevos personajes como **Steef** y su proceso de creación.

KONAMI

BOKTAI GBA BUNDLE PACK

Con motivo del lanzamiento de **Boktai** para la portátil de **Nintendo**, el juego desarrollado por **Hideo Kojima**, se pondrá a la venta una edición especial de **GBA** que vendrá acompañada de un pequeño ataúd que sirve de caja. Además, la consola será roja y negra y se podrá elegir entre **GBA** clásica o **SP**.



SEGA

SEGA AGES 2500 SERIES



Phantasy Star, *Monaco GP*, *Fantasy Zone*, *Space Harrier* y *Golden Axe* son los juegos que **Sega** lanzará en esta nueva serie para **PlayStation 2** a bajo precio. Todos incluirán gráficos y sonido totalmente renovados y nuevos modos de juego exclusivos.

ESTE MES con PlayStation®2

Revista Oficial - España

Nº01. Moto GP 3



Nº02. W.R.C. II Extreme



Nº03. Shinobi



Nº04. Conflict Desert S.



Nº05. Primal



Nº06. Pride F.C.



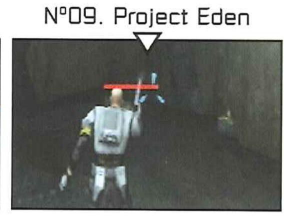
Nº07. Dynasty Warriors 3



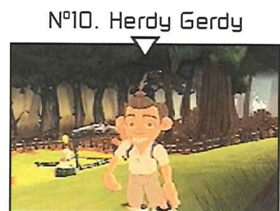
Nº08. Evolution Skate



Nº09. Project Eden



Nº10. Herdy Gerdy



La ÚNICA revista con DEMOS JUGABLES

INCLUYE 10 Demos Jugables

GRUPO ZETA

PlayStation 2 ¡MALDITA REVISTA!


FORMA UN EQUIPO. Y DALES CAÑA TAMBIÉN ONLINE
PlayStation 2
MODO ONLINE INCLUIDO
SOCOM
U.S. NAVY SEALS
16+
INCLUYE AURICULARES CON RECONOCIMIENTO DE VOZ
ESCUADRÓN: Tú y hasta 16 jugadores repartidos en 2 equipos rivales.
MISIÓN: Lucha online usando la banda ancha y el adaptador de red PS2, y demuestra quién es el jefe.
EQUIPAMIENTO: Ejecuta durante la batalla hábiles estrategias y comunícate con tu equipo a través de los auriculares SOCOM con micrófono incorporado .
EXTRAS: ¿Has demostrado ya que tu escuadrón es invencible? Juega al excitante modo offline de un sólo jugador. Y móntate la guerra por tu cuenta.
www.socom-game.com
Modo online incluido, a través de banda ancha con adaptador de red (Ethernet para PlayStation 2). Auriculares incluidos.
PlayStation 2
EL OTRO LADO
es.playstation.com
"PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. " " is a trademark of Sony Corporation. © 2002 Sony Computer Entertainment America Inc. *A Broadband ISP account is required to play SOCOM: U.S. NAVY SEALs and other network supported titles online.